
9/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
Fantasy in VGA
POOLS OF DARKNESS
SSIs neue Rollen-spiel-Ära beginnt
Erste Hilfe
32 SEITEN POWER-TIPS
Turrican II, Sonic the Hedgehog, Last Ninja 3
Exklusiv
MEGA-LO-MANIA
Sensible Software sägt am Populous-Thron
Peitschen-Power
INDIANA JONES 4
Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis

intern

Punkteschlachten und Sonderheftattacken

Ein schöner Rücken kann immer entzücken: Holt Euch das POWER-PLAY-T-Shirt!

Alte Laster rosten nicht: "Tetris" suchte wieder einmal die Redaktion heim. Diesmal startete das Übel im Layout, als Arno sein Lieblingsspiel mit der harmlosen Bemerkung "Ich brauch' was für die Mittagspause" auf dem Layout-Mac spielte. Ein paar Minuten später umkreiste schon der erste Neugierige den Computer, Stunden später gab's die ersten Schlachten um die High-score-Listen. Derzeit führt Ex-*POWER-PLAY*-Layouter Wolfgang Berns mit 12173 Punkten, auf Platz 8 konnte sich Martin "Mighty Maga" mit 10672 plazieren. Auch den Rest der High-score-Liste belegt einzig und allein Wolfgang — eine Schlappe für die Spieleredakteure (wir arbeiten dran).

Wenn man sich nicht gerade zum Tetris traf, wurde bei 40 Grad im Schatten getippt, bis die Tastatur schmolz. Heinrich besuchte seinen Golflehrer und holte sich kompetente Meinung über grüne Wiesen und weiße Bälle (130ff.). Martin und Michael, frisch aus den USA zurückgekehrt, warfen sich auf die Messenachlese der CES. Anatol beschäftigte sich mit den *POWER-PLAY*-T-Shirts (zu bestellen auf Seite 139), Winnie und Volker testeten — ein gehaltvoller Monat.

Spiel mich: der neueste Streich vom POWER-PLAY-Team

Der Tetris-Killer: Wolfgang ließ die Redaktion alt aussehen

Abends brütete man bei nachlassender Hitze über zahlreichen Sonderheften. In der nächsten Zeit erscheint die dritte Ausgabe von *VIDEO GAMES*. (Volker hat das *TIPS-UND-TRICKS*-Sonderheft ohne Herzinfarkt überstanden). Und noch eine Überraschung aus der Redaktion: *POWER-PLAY-PC* beschäftigt sich ausschließlich mit MS-DOS-Computern, gibt Starthilfe beim PC-Tuning, ausführliche Tests und lebenswichtige Tips, und — nicht zu vergessen — eine Diskette mit ein paar feinen Demospielen ist im Preis mit inbegriffen. In der nächsten Ausgabe gibt's eine personelle Überraschung, die den ein oder anderen sicher sehr freuen wird — Ihr dürft gespannt sein.

Einen sonnigen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



12 SSI leitet mit Pools of Darkness ihre neue Rollenspielära ein. Wir zeigen erste Fotos.

In unserem Report über Golfsimulationen fühlt ein echter Golfprofi den Spieler auf den Zahn **130**



9

Aktuell

Rubriken

Unter der Lupe

Computerspieletests

Videospieletests

Die deutsche Programmiertruppe Kaiko präsentiert ihre neuen Spiele

36

112

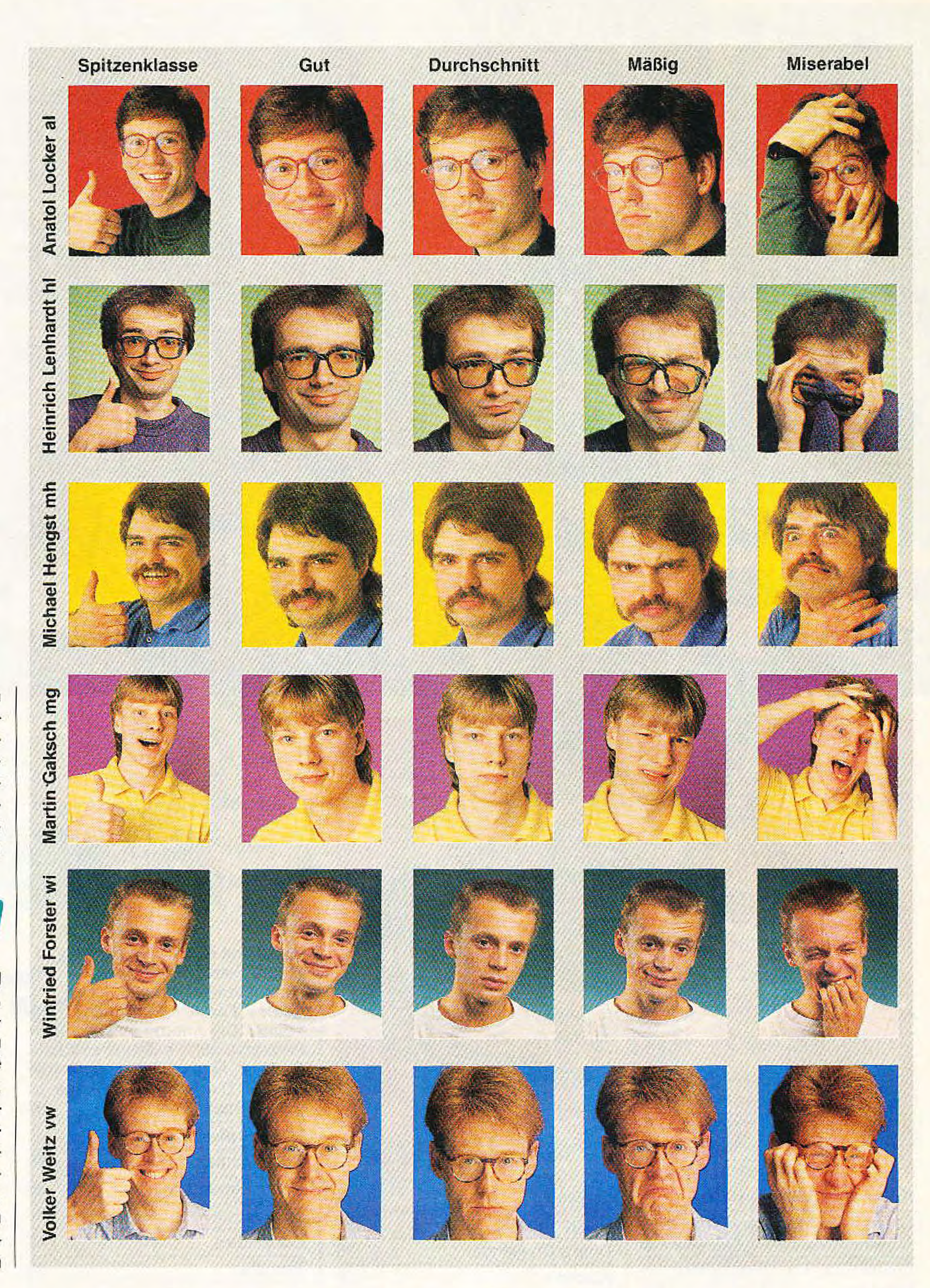
Mit "Heart of China" ins Schlafwagen-Happy-End.

■ **Titelthemen**



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante EGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39 %	**AMIGA 39 %**
Grafik: 60 % Sound: 38 %	Grafik: 65 % Sound: 41 %
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39 %	**C 64**
Grafik: 65 % Sound: 41 %	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik und Soundwertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Wanted: Spiele-Steckbrief

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die POWER-PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Winnie Forster

Sonic (Mega Drive), Lotus Esprit Challenge (Amiga), Lung Risser (Mega Drive)

...Michael Hengst

Game Boy Wars (Game Boy), Sonic (Mega Drive), Jumpman (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Solomons Club (Game Boy), Sonic (Mega Drive), Exile (Amiga)

...Heinrich Lenhardt

Hatris (PC-Engine), Mega-Lo-Mania (Amiga), Railroad Tycoon (MS-DOS)

...Volker Weitz

Cadaver — Pay Off (Amiga), Return of Medusa (Atari ST), Sonic (Mega Drive)

...Anatol Locker

Time Quest (MS-DOS), Sonic (Mega Drive), Solomons Club (Game Boy)

Indiana Jones 4

Der Alptraum aller seriösen Archäologen kehrt zurück: Kinoheld Indiana Jones buddelt im Lucasfilm Games-Adventure "Indy IV and the Fate of Atlantis" nach versunkenen Schätzen.

Auch im Spiel kommt Indy nicht ohne weibliche Begleitung aus (MS-DOS/VGA) ▶



Mysteriöse Kavernen warten auf den Spieler im neuen Indy-Adventure (MS-DOS/VGA)

Zuerst die schlechte Nachricht: Es wird, allen hartnäckigen Gerüchten zum Trotz, keinen neuen Indiana-Jones-Kinofilm geben (dafür startet in den USA die "Indiana Jones Junior"-Fernsehserie und eine passende Indy-Comic-Reihe). Jetzt die gute Nachricht: Als Trostpflaster für entgangene Filmfreuden erscheint in diesem Jahr ein neues Computerabenteuer um den Helden mit Fedorahut und Nilpferdpeitsche.

Zur Zeit wird bei Lucasfilm Games noch fleißig an "Indy IV And the Fate of Atlantis" gebastelt. Die *POWER PLAY* hat den Programmierern bei der Arbeit an Indy IV über die Schulter geschaut. Die Geschichte setzt sich aus bewährten Zutaten zusammen: Mythische Rästel (das versunkene Atlantis) plus böse Buben (Nazi-Schergen) gleich Spannung, lautet die vielversprechende Spieleformel. Um die filmreife Abenteuergeschichte ohne Spannungsverlust auf Computer umzusetzen, hat man sich bei Lucasfilm Games etwas Besonderes einfallen lassen: So wurde gleich ein waschechter Regisseur und Drehbuchautor für Indy IV engagiert. Hal Barwood setzt seine Filmerfahrung (z.B. "Dragonslayer" — Spezialeffekte übrigens von ILM) auch beim Computerspiel ein.

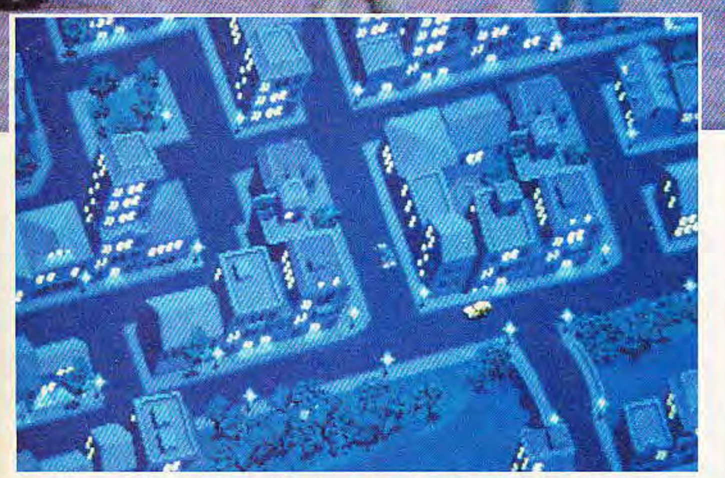
Um Indy-Fans am heimischen Computermonitor zu begeistern, wurde bei Lucasfilm nicht nur Wert auf eine fesselnde Geschichte gelegt, sondern auch technisch tief in die Trickkiste gegriffen. Zwar wird sich am gewohnten Spielsystem (Verben anklicken) nicht viel ändern, aber grafisch und spielerisch wird Indy IV kräftig zulegen. So ist "The Fate of Atlantis" das erste Lucasfilm-Adventure, das zuerst als VGA-Version erscheint. Erst später wird es eine grafisch abgespeckte EGA-Version geben. Um den einzelnen Spielfiguren möglichst "lebensecht" durchs Adventure tappen zu lassen, werden gefilmte Darsteller als Vorlage verwendet. Allerdings wird bei den Dreharbeiten auf kostspielige Berühmtheiten verzichtet: Mit wachsender Begeisterung stapfen Mitarbeiter von Lucasfilm in der Mittagspause vor der Kamera über den Firmenparkplatz. Das Zelluloidwerk wird dank moderner Digitechnik auf Computer übertragen und via Grafikprogramm nachgearbeitet. Das Resultat: Animationen in feinster Filmqualität. Für die Hintergrundgrafiken bedient man sich ebenfalls einer neuen Technik. Bisher wurden alle Bilder mühsam am Bildschirm gemalt. Nun werden einige der Entwürfe erst auf Papier gezeichnet und mit einem Scanner in den Computer eingelesen. Der Feinschliff erfolgt wieder mit einem einfachen Grafikprogramm.

Ordentlich aufgepeppt wurde auch der Spielgehalt: Nicht nur mehr Puzzles und Rästel soll es geben, sondern ebenfalls mehr "Räume". Satte 200 Räume soll das fertige Adventure haben. Somit wird Indy IV, das bisher umfangreichste Lucasfilm-Adventure. Nicht nur Rätsel muß der Pixel-Indy knacken. Ein gewisses Maß an Geschick sollte vorhanden sein (nicht zwingend notwendig), um einen Heißluftballon oder ein U-Boot sicher über den Bildschirm zu steuern.

Indy IV And the Fate of Atlantis wird voraussichtlich für PCs im Herbst erscheinen. Andere Versionen sind zur Zeit noch nicht in Arbeit. Wie schon die älteren Adventures, wird auch Indy IV komplett ins Deutsche übersetzt in die Läden kommen. Unsere Bildschirmfotos stammten allerdings noch von der englischen Originalversion. *mh*



Ob hier wohl Atlantis versteckt ist? (MS-DOS/VGA)



Eine famose Übersichtskarte erleichtert das Reisen von Haus zu Haus (MS-DOS/VGA)



Indy taucht ab oder wie wird mit ein paar Hebeln ein U-Boot bedient? (MS-DOS/VGA)

Vom Filmemacher zum Spieldesigner



Filmemacher Hal Barwood werkelt nun am Drehbuch zum neuen Indy-Computerspiel

POWER PLAY: Daß ein ausgewachsener Regisseur an einem Computerspiel arbeitet, ist etwas ungewöhnlich. Wie kommt's daß ein Filmemacher sich auf ein Spiel stürzt?

Hal Barwood: Ich interessiere mich für Spiele schon so lange, wie ich mich für Filme interessiere. Der technische Fortschritt, den die Spiele gemacht haben, vom Brett zum Computer und vom Text bis zur Grafik, machten sie interessant genug, um mich damit professionell zu beschäftigen.

Mich reizen besonders Spiele, die eine Geschichte erzählen. Spiele, die die Fantasie eines Menschen mehr aktiv am Geschehen teilhaben lassen, als beispielsweise Bücher oder Filme.

Kleine Filmografie

Wer sich mal einen Film, an dem Hal Barwood mitgearbeitet hat, anschauen will, sollte sich folgende Titel merken:

The Sugarland Express
Erscheinungsjahr: 1974
Hauptdarsteller: Goldie Hawn, Ben Johnson
Regie: Steven Spielberg
Drehbuch: Hal Barwood und Matthew Robbins

The Bingo Long Traveling All-Stars & Motor Kings
Erscheinungsjahr: 1976
Hauptdarsteller:
James Earl Jones, Billy Dee Williams
Regie: John Badham
Drehbuch (basierend auf einer Novelle von William Brashler): Hal Barwood und Matthew Robbins

Mac Arthur
Erscheinungsjahr: 1977
Hauptdarsteller: Gregory Peck
Regie: Joseph Sargent
Drehbuch: Hal Barwood und Matthew Robbins

Corvette Summer
Erscheinungsjahr: 1978
Hauptdarsteller: Mark Hamill, Annie Potts
Regie: Matthew Robbins
Drehbuch: Hal Barwood und Matthew Robbins
Produzent: Hal Barwood

Dragonslayer
Erscheinungsjahr: 1981
Hauptdarsteller: Sir Ralph Richardson
Regie: Matthew Robbins
Drehbuch: Hal Barwood und Matthew Robbins
Produzent: Hal Barwood

Warning Sign
Erscheinungsjahr: 1985
Hauptdarsteller: Sam Waterson, Kathleen Quinlan
Regie: Hal Barwood
Drehbuch: Hal Barwood und Matthew Robbins



Monkey Island 2

Booty Island

Geister leben länger: Der fiese Piratenkapitän LeChuck ist wieder da. Lebendiger als je zuvor, macht er im zweiten Teil des Adventure-Knüllers Monkey Island dem Helden Guybrush Threepwood das süße Freibeuterleben schwer.

Zu den unbestreitbaren Lieblingen der *POWER-PLAY*-Leser gehört das Lucasfilm-Games-Adventure "Monkey Island". Alle Möchtegernpiraten, die sich mit zünftigen Beleidigungen über die Affeninsel geschlagen haben und dem Geisterpiraten LeChuck an die Gurgel gegangen sind, bekommen Nachschub. Wird doch derzeit bei Lucasfilm Games an der Fortsetzung des Erfolgsspieles gewerkelt. Ron Gilbert, der auch schon am ersten Teil mitgebastelt hat, ist auch diesmal wieder mit von der Partie. Die *POWER PLAY* warf einen Blick auf eine sehr frühe Version von Monkey Island II und schaute Ron und seinem Programmierteam bei der Arbeit zu.

Zwar erwarten den Spieler bei Monkey Island II einige wohlbekannte Orte und Personen, die schon im ersten Teil auftauchten, aber zusätzlich hält die Fortsetzung einen ganzen Berg Überraschungen parat. Da ist zum Beispiel der Bösewicht. Habt Ihr noch gedacht, daß ihr im ersten Teil dem Piraten LeChuck ein für allemal das finstere Lebenslicht ausgeblasen habt, treibt er in der Fortsetzung weiter sein Unwesen. Dummerweise ist er noch gemeiner geworden. Denn durch seine Niederlage in Monkey Island 1 verwandelte sich LeChuck vom Geisterpiraten wieder in einen lebenden Piraten. Das paßt dem Ex-Geist ganz und gar nicht. Er ist stinksauer und will Euch in Gestalt von Guybrush Threepwood ans Leder.

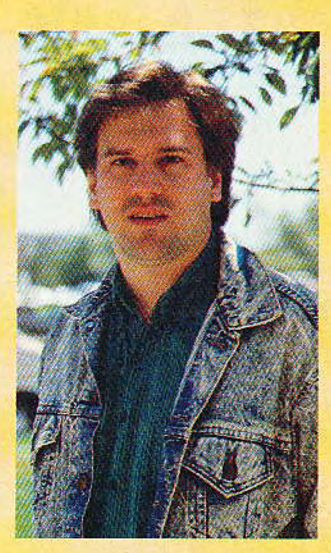
Neben der Unhold-Überraschung wird bei Lucasfilm Games noch über einigen technischen Veränderungen an Monkey Island II gebrütet. Beispielsweise wird es bei LeChucks Revenge ein neues Icon-System für eingesammelte Gegenstände geben. Bisher wurden im Verlauf des Adventures aufgepickte Gegenstände als Wörter angezeigt. In Monkey Island II wird jeder Gegenstand, der mitgenommen werden kann, ein eigenes Bildchen haben. Der Vorteil: Paßten bisher nur sechs Gegenstände auf die Bildschirmanzeige, sind es jetzt acht — und schnuckliger aussehen tut es auch. Apropos Aussehen: Monkey Island II: LeChucks Revenge wird (wie auch "Indy 4" — Bericht in diesem Heft) zuerst als VGA-Version erscheinen. Erst später schiebt Lucasfilm eine EGA-Fassung nach. Für die nötige Grafikpracht sorgen nicht nur gewiefte Zeichner, sondern auch ein neuer Scanner. Wie bei Indy 4




Rechts ein fertiges Bild am Computerbildschirm, links eine handgezeichnete Papiervorlage



Gruselstimmung: Guybrush auf dem VGA-Friedhof (MS-DOS/VGA)



Der Piratenmacher beim täglichen Sonnenbad: Ron Gilbert

Und wieder eine neue Insel: Booty Island soll erforscht werden (MS-DOS/VGA)



Statt Wörtern gibt es jetzt für Gegenstände kleine Bilder (MS-DOS/VGA)

werden die Hintergrundbilder zuerst auf Papier gezeichnet, dann per Scanner in einen Computer eingelesen und via Grafikprogramm nachbearbeitet. Sind beim Indiana-Jones-Adventure nur einige Grafiken mit diesem Verfahren gezeichnet worden, wird Monkey Island II komplett mit diesem System gemalt.

Spielerisch soll sich Monkey Island II im bewährten Gewand präsentieren: Humor steht genauso im Vordergrund wie knifflige Puzzles und haarige Rätsel. Aber keine Bange, wer nicht zu den Experten des Adventure-Genres gehört, muß nicht verzweifeln. Wem ein Rätsel zu happig erscheint, kann bei Monkey II den Puzzle-Schongang einlegen.

Hierzulande erscheint wie gewohnt eine komplett deutsche Fassung von Monkey Island II. Unsere Bildschirmfotos stammen noch von der englischen Fassung. Außer PC sind momentan noch keine anderen Versionen in Arbeit. Geplant sind aber eine Amiga-, und eine CDTV-Fassung. *mh*



THUNDERHAWK

Core-Design, bekannt für Geschicklichkeits- und Plattformspiele, wagt sich an ein neues Spielgenre: Mit "Thunderhawk" entsteht die erste 3-D-Flugsimulation.

Obwohl Core-Design erst vor zwei Jahren gegründet wurde, kann man schon auf eine reichhaltige Ausbeute an Spielesoftware zurückschauen: Rick Dangerous I & II, Switchblade I & II, Chuck Rock — Plattform- und Geschicklichkeitsspiele also in Hülle und Fülle. Das soll sich ab September gründlich ändern: Dann erscheint, zuerst für den Amiga, eine komplexe 3-D-Flugsimulation.

Laut Jeremy Smith, dem "Managing Director" der Firma, war man schon immer an einem vernünftigen 3-D-System interressiert. Leider fehlte bisher der passende Experte. Der hat sich nun mit Mark Avery gefunden. Mark programmierte in seiner Freizeit ein 3-D-System, das sofort alle in der Firma begeisterte. Der Entwicklung von "Thunderhawk" stand nichts mehr im Weg. Nach intensiven Diskussionen entschied man sich für eine Hubschraubersimulation. Der Spieler soll sich nicht ausschließlich aufs Fliegen konzentrieren, sondern seine Umgebung in Ruhe beobachten und seine taktischen Schachzüge überdenken: Ein langsamer Hubschrauber ist da ideal.

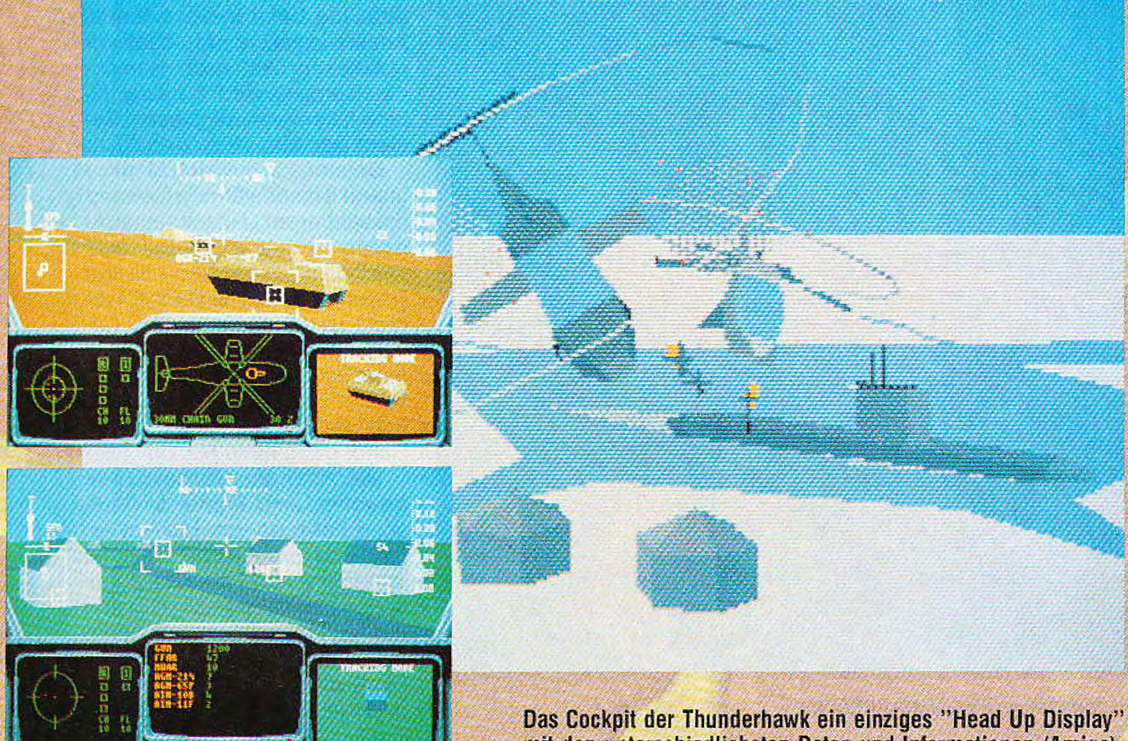
Im Gegensatz zu anderen, technisch authentischen Simulationen wie etwa "LHX Attack Chopper", wird bei Thunderhawk die "Action" groß geschrieben. Ohne technische Vorkenntnisse und eine dicke Anleitung, ist der Spieler sofort in der Lage, mit seiner Maschine eine Runde über dem Feindgebiet zu drehen. Deshalb hat man sich auch für einen fiktiven Helicopter, den AH-73M, entschieden. So konnten Steuerung und Handhabung noch weiter vereinfacht werden. Vollkommen neue Waffensysteme kommen zum Einsatz, die in der Realität noch nicht existieren oder die erst in der Entwicklung sind. Natürlich dürft Ihr den Hubschrauber im Einsatz von allen Seiten betrachten und auf einer Übersichtskarte die aktuelle Position kontrollieren.

Insgesamt müßt Ihr Euch in 60 unterschiedlichen Missionen bewähren. Diese sind in sechs Kampagnen, mit jeweils anderer Hintergrundgeschichte, unterteilt. Vor jedem Einsatz erhaltet Ihr eine umfangreiche Einweisung durch den Kommandanten und letzte Informationen des Nachrichtendienstes.

Die Einsatzgebiete sind über die ganze Welt verteilt: Ihr rettet US-Agenten im südamerikanischen Dschungel, spürt U-Boote im ewigen Eis der Arktis auf oder fliegt einen Überraschungsangriff auf gegnerische Hauptquartiere im nahen Osten. Obwohl die simulierte Welt sehr groß ist, finden die einzelnen Kämpfe in einem relativ kleinen Gebiet statt: So werden dem Spieler lange Anflugwege erspart. Schon kurz nach dem Start hat man das Einsatzgebiet erreicht und der Feuerzauber beginnt. Zahllose feindliche Abfangjäger und Hubschrauber tummeln sich am Himmel und machen dem Piloten das Fliegerleben schwer.

Zur Zeit arbeitet man bei Core Design an den letzten Feinabstimmungen des Programms und bastelt noch an einigen Landkarten und Missionen. An Ideen herrscht bei Core Design offensichtlich kein Mangel: Man brütet bereits über einer 3-D-Rennsport-simulation, die alle Konkurrenzprodukte überholen soll.

Kati Hamza/vw



Im ewigen Eis der Arktis: Feinde im Anflug (Amiga)

Das Cockpit der Thunderhawk ein einziges "Head Up Display" mit den unterschiedlichsten Daten und Informationen (Amiga)



Auch farbige Vorlagen werden für Pool of Darkness verwendet

Vom handgezeichneten schwarzweißen Monstervorbild zum Bildschirm-Bösewicht in VGA (MS-DOS/VGA) ▼



POOLS OF DARKNESS

Farbenfrohe VGA-Grafiken, dickere Monster, und tiefere Dungeons sind die Zutaten zum vierten Spiel aus der "Pool of Radiance"-Saga.

Im sonnigen Californien, genauer gesagt in Sunnyvale, schob sich die Quecksilbersäule auf muntere 25 Grad, als unsere fixen Reporter Martin und Michael aus dem klimatisierten Kleinwagen stiegen, um der AD&D-Rollenspielschmiede SSI einen Besuch abzustatten. Grund der Visite war nicht nur ein Plausch mit SSI-Boss Joel Billings (ein großer SSI-Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben); auch die Ankündigung eines neuen AD&D-Titels aus der "Forgotten Realms"-Reihe ("Pool of Radiance", "Curse of the Azure Bonds") lockte Martin und Michael in die SSI-Büros.

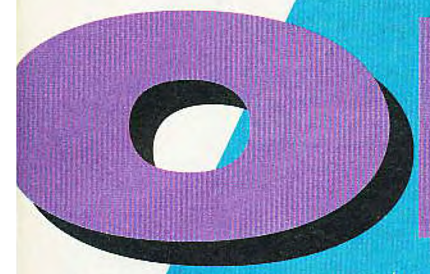
"Pool of Darkness" soll der vierte Teil der Saga heißen. Alte AD&D-Veteranen, die sich schon mit Spielen des gleichen Szenarios vergnügt haben, werden auf ein paar alte Bekannte und ein paar vertraute Orte stoßen (zumindest vom Namen nach). Das Abenteuer startet in der Stadt Phlan. Ein Abstecher nach Zenthil Keep steht ebenso auf dem Programm wie eine ungewöhnliche Begegnungen mit Moandermonstern, fiesen Beholdern und Drachen (sogar der untote Drache ist wieder mit von der Partie).

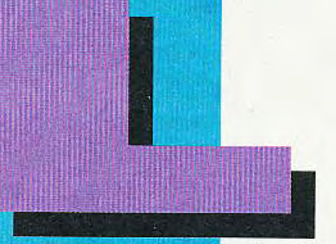
Am bewährten AD&D-Spielsystem wurde nur wenig gefeilt. Die eine oder andere kleinere kosmetische Korrektur wurde an der Steuerung (z.B. Maus) und am taktischen Kampfsystem vorgenommen. Dafür wird Pool of Darkness einiges an Grafik, Sound und spielerischem Gehalt bieten. So wurden alle Grafiken (Charakterbilder, Monster, Landkar-





Die Pool of Darkness-Grafikerin Maurine Starkey feilt noch an den letzten Monsterpixeln: hier ein Beholder





ten und Zwischenbilder) komplett neu gezeichnet. Außerdem wird Pool of Darkness der erste AD&D-Fantasy-Titel sein, der die VGA-Karte voll unterstützt. Ebenfalls tüchtig aufgebohrt wurde der Sound, der in älteren Spielen etwas vernachläßigt worden ist. So soll nicht nur die Titelmusik AdLib- oder Soundblaster-Karten ausnutzen, auch Effekte und neue Digi-Sounds werden dank der Soundkartenunterstützung voluminös aus den Lautsprechern schallen.

Einer Frischzellenkur wurde die Story und der Umfang des Fantasy-Abenteuers unterzogen. Krankten die letzten AD&D-Spiele (beispielsweise "Secret of the Silverblade") an der immer magerer werdenden Geschichte und dem immer dünner werdenden Spielgehalt. Pool of Darkness wird um einiges umfangreicher werden als der AD&D-Oldie "Pool of Radiance" (bislang das gehaltvollste AD&D-Spiel). Umfangreicher bedeutet allerdings nicht, daß nur die Labyrinthe künstlich aufgeblasen werden. Sondern es wird mehr Schauplätze, mehr Puzzles, mehr Monster, und vor allem mehr Story geben. Erfreulicherweise wird das Spiel komplett in Deutsch (Handbuch und Bildschirmtexte) erscheinen, so daß auch Spieler, die mit der englischen Sprache etwas auf Kriegsfuß stehen, in den Genuß der Geschichte kommen.

Der Preis der neuen Grafiken, der Soundkartenunterstützung und dem zugelegten Umfang: Pool of Darkness wird das erste AD&D-Spiel sein, das auf AT-Disketten ausgeliefert wird und nur noch von Festplatte (immerhin rund 3,5 MByte) gespielt werden kann. Das voraussichtliche Erscheinungsdatum von Pool of Darkness: Herbst 1991. Eine Umsetzung für den Amiga ist in Vorbereitung und wird wahrscheinlich Anfang 1992 erscheinen. *mh*





Die Minibildchen für die Kampfszenen und Figurenporträits erhalten im Zeichenprogramm den letzten Schliff (MS-DOS/VGA)



Phlan hat leichte Probleme mit der Wasserversorgung: Zuviel Naß ist ungesund (MS-DOS/VGA).





Subtropische Hitze, Sicherheitsproblemchen und fette Softwarebrokken warteten auf der Consumer Electronics Show in Chicago. In dieser Ausgabe findet Ihr einen ausführlichen Bericht über die CES.

Zweimal im Jahr findet in den USA eine der größten Messen für Unterhaltungselektronik statt. Im Januar gibt's die Consumer Electronic Show (kurz CES) im Spielerparadies Las Vegas, im Sommer findet die CES in Chicago statt. Frohen Mutes machten sich unsere Reiseprofis Martin und Michael auf den Weg nach Chicago. Da wurden Koffer gepackt, Adapternetzteile besorgt, ausreichend Reservefilme verstaut, der Game Boy mit frischen Batterien versorgt und der Reisepaß in letzter Minute verlängert. Die gründliche Vorbereitung nutzte alles nichts — die Schwierigkeiten begannen schon am Heimatflughafen. Die Sicherheitsbeamten entdeckten beim Röntgen der gesammelten Habseligkeiten Mysteriöses: "Kommen Sie mal her — packen Sie mal den Koffer aus", der gemurmelte Befehl. Das Objekt der Behördenbegierde: der frisch geliehene Laptop. Nach kurzer, aber heftiger Diskussion ("Den brauchen wir dringend für einen Messebericht"), einmaligem Einschalten ("Uff — der Akku hat noch genügend Saft") und anschließendem Wiegen des Laptops ("Kein Gramm zuviel") bestieg unser



Reiseteam das Flugzeug. Beim Zwischenstopp in Frankfurt winkte bei der nächsten Röntgenaktion schon der Mann in Uniform: "Kommen Sie mal her"...

In Chicago erwartete unser dynamisches Duo ein geradezu herzfeindliches Klima: 35 Grad im Schatten und eine Luftfeuchtigkeit, die an tropische Breitengrade erinnert, machten Martin und Michael zu schaffen. Glücklicherweise waren die Messehallen der CES klimatisiert und boten erträgliche Arbeitstemperaturen. Zwar lag bei der diesjährigen Sommer-CES das Schwergewicht deutlich auf dem Sektor Videospiele und Konsolen, aber Computerbesitzer brauchen sich nicht gleich die Haare zu raufen. So gab's neben der Modulflut reichlich Software für heimische Computer. *(mh/mg)*

Accolade

Emsig bastelt man bei Accolade neben Konsolenumsetzungen bekannter Spieltitel (z.B. ***"Star Control"*** fürs Mega Drive) an der Fortsetzung zur ***"Les Manley In:"***-Serie. Der zweite Teil der Reihe, ***Les Manley In: Lost in L.A.*** bietet soli-

Mike Ditka spielt auf digitalem Pixel-Rasen Football (MS-DOS/VGA)



de Adventure-Kost im Stil der Konkurrenzspiele vom Abenteuergiganten Sierra. Neu ist eine Benutzerführung, die auf eine Maus zugeschnitten ist. Ebenfalls neu in der PC-Version: die VGA-Grafikmixtur aus Digi-Bildern und handgezeichneten Grafiken. Soundfetischisten werden dem Szenario entsprechend mit kalifornischer Strand- und Surfmusik (Soundkarte vorausgesetzt) umschmeichelt (einige Musikstücke sind übrigens original Beach-Boys-Titel).

Mike Ditka, in den USA ist er ein berühmter Football-Star, verziert mit seinem Namen das Computerspiel ***"Mike Ditka Power Football".*** VGA-Grafik, digitalisierte Bilder, Digi-Sounds und 3-D-Perspektive sollen dem Spieler das nötige Ballgefühl geben. In Deutschland dürfte es das Spiel schwer haben ("Wie waren doch gleich die Regeln?").

Die von freundlichem Schwarz umgebene Oberweite von Gruftieschnuckieputz Elvira spielt auch in dem Gruselrollenspiel ***"Elvira II: The Jaws of Cerberus"*** (erster Teil der Serie: "Elvira: Mistress of Dark") eine herausragende Rolle. Elvira ist in einem düsteren Filmstudio verschwunden, der Spieler muß die Busenschönheit befreien. Sowohl spielerisch als auch grafisch wird sich ***"Elvira II: The Jaws of Cerberus"*** wohl kaum vom dürftigen Vorläufer unterscheiden — gespannt sein darf man auf alle Fälle.

Accolade wagt sich mit dem Klassiker ***Jack Nicklaus-Golf*** an Commodores CDTV. Für den CD-Amiga wird es eine aufgepeppte Version (HAM-Modus wird unterstützt, Digi-Bilder und CD-Sound) des Golf-Oldies "Jack Nicklaus Golf" noch in diesem Jahr (Dezember) geben.

Broderbund

Allen Gerüchten zum Trotz wird Broderbund nicht von Sierra aufgekauft. Der schon fest eingeplante Deal ist kurz vor der CES geplatzt. Viel Neues war nicht zu bestaunen.

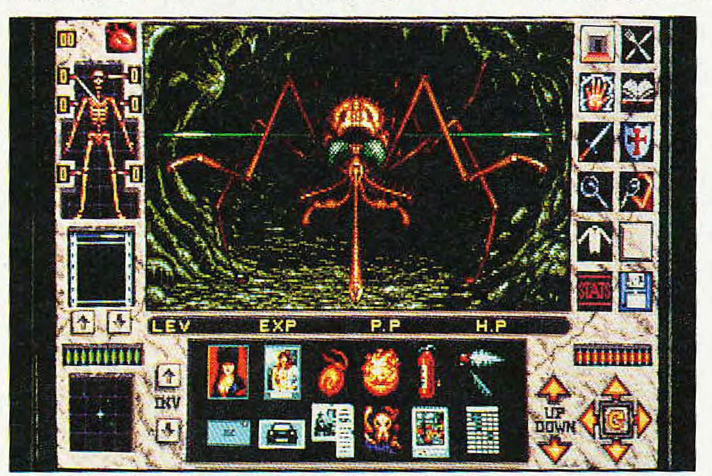
Konsequent wird bei Broderbund mit ***"Where in Americas Past is Carmen Sandiego"*** die Carmen-Sandiego-Serie weitergeführt. Die Mischung aus Adventure und Lernspiel entführt uns in Amerikas Vergangenheit. Die VGA-Grafiken plus Soundkartenmusik machten einen schnuckeligen Eindruck. Ob eine deutsche Version kommt, ist nicht bekannt.

Strategie-Crack Chris Crawford ("Balance of Power") meldet sich mit einem neuen knackigen Taktikprogramm zurück. ***"Patton Strikes Back"*** handelt von einer der heftigsten Panzerschlachten des zweiten Weltkrieges. Wahlweise auf alliierter oder deutscher Seite könnt Ihr Panzer durchs Gelände pflügen lassen. Zu sehen war erst eine vielversprechende Vorabversion der Mac-Fassung. Eine PC-Umsetzung soll noch im Herbst nach Deutschland kommen.

In Deutschland recht unbekannt ist die "Ancient Art of War"-Strategiespielreihe. Der neuste Teil, ***"Ancient Art of War in the Skies",*** spielt im ersten Weltkrieg. Taktisches Einsetzen von Flugzeugschwadronen steht auf dem Stundenplan des Spielers. Ein Haufen vorgefertigter Szenarien plus Missionseditor und "Ich fliege meine Maschine selber"-Option versprechen ein ausgefeiltes Strategievergnügen (allerdings nur dem PC-Besitzer).



Badenixen und VGA: Les Manley ist diesmal in L.A. unterwegs. (MS-DOS/VGA)



Auf der Suche nach Elviras Oberweite treffen wir auf besonders eklige Zeitgenossen (MS-DOS/VGA)

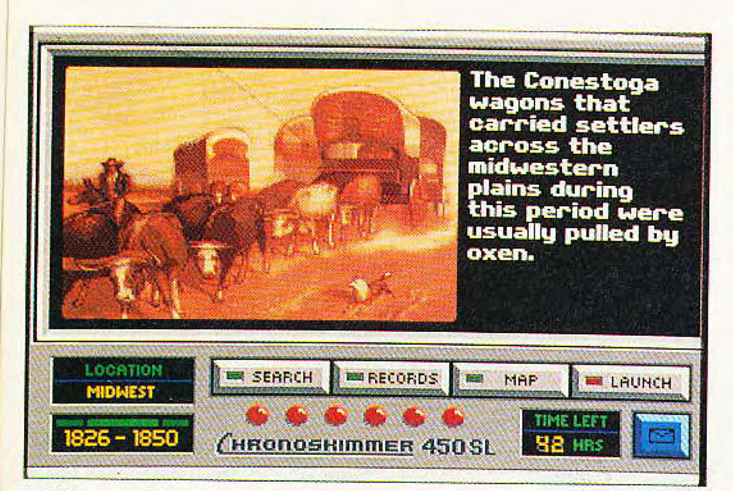
Electronic Arts

Etwas enttäuschend sah die Auswahl neuer Computerspiele bei Electronic Arts aus. Hauptschwergewicht legte man bei Electronic Arts auf Videospiele. Außer den schon bekannten Computerprogrammen wie ***"Chuck Yeagers Air Combat"*** und ***"Mario Andretti"*** wurde noch das Baseball-Spiel ***"Earl Weaver Baseball II"*** gezeigt. Ebenfalls am Electronic-Arts-Stand gesichtet: die neuen Three-Sixty-Strategiespiele (alle PC) ***"Theatre of War"*** und ***"Patriot"*** sowie die Sportsimulation ***"ABC Wide World of Sports — Winter Olympics".***

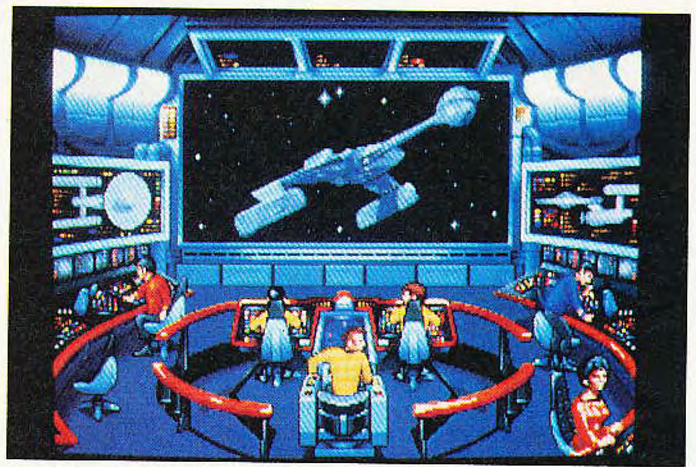
Interplay

Schon aus einiger Entfernung hallte "Raumschiff Enterprise"-Musik vom kleinen Interplay-Stand. Das Objekt der musikalischen Ohrenweide: ***"Star Trek: The 25th Anniversary".***

Zum 25. Geburtstag von Spock, Kirk, Pille und der Enterprise wird bei Interplay das passende Computerspiel erscheinen. Auf dem übergroßen Monitor flimmerte schon das erste Demo für das Spiel, das Ende des Jahres für PC erscheinen soll. Die Mischung aus 3-D-Simulation (sah ein wenig aus wie "Wing Commander"), Rollenspiel und Adventure könnte Fans der SF-Serie gerade recht kommen. Das Demo beeindruckte durch ausgefeilte VGA-Grafiken und herrliche Musik. Allerdings werden an "Star Trek" einige Hardwareanforderungen ge-



Mit Carmen Sandiego geht es spielerisch in Amerikas Vergangenheit (MS-DOS/VGA)



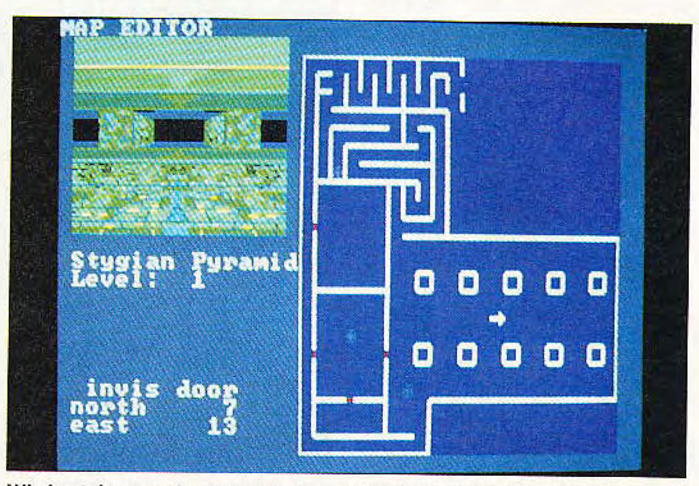
Die Enterprise feiert Geburtstag: Dank Computerspiel könnt Ihr Kirks Kumpanen Gesellschaft leisten. (MS-DOS/VGA)



Chris Crawfords neues Strategiespiel: Patton (Mac)



Noch unbekannt: die Ancient-Art-of-War-Serie (MS-DOS/VGA)



Wir basteln uns ein eigenes Labyrinth mit dem "The Bard's Tale Construction Set" (MS-DOS/EGA)

stellt: Ohne 386er dürfte es zu langsam sein, eine Festplatte ist ein Muß. Umsetzungen für andere Computertypen stehen im Moment noch in den Sternen — schade.

Fortgesetzt wird bei Interplay die Rollenspielserie um den Fantasy-Klassiker "Lord of the Rings" ("Der Herr der Ringe"). Die Handlung des zweiten Teils, ***"Lord of the Rings II: The two Towers"***, wird sich stark am zweiten Band des Buches orientieren. Kenner des Romans werden alte Bekannte und Orte wiederfinden. Spielerisch und grafisch hat sich allerdings seit dem ersten Teil wenig geändert.

Die Überraschung war groß: Hatte Interplay doch eigentlich mit der "The Bard's Tale"-Serie nichts mehr am Hut. Der lapidare Kommentar: "Die Lizenzen für Bard's Tale hat Electronic Arts — wir haben damit nichts mehr zu tun." Für den Bard's-Tale-Bastelbogen: ***"The Bards Tale Construction Set"***, griff man bei Interplay tief ins Portemonnaie und kaufte den Namen kurzerhand zurück. Fans des Spiels reiben sich die Hände: Mit dem Construction-Set kann sich jeder seine eigenen Dungeons basteln, Schätze verteilen, Monsterhorden aufstellen, Puzzles austüfteln und Fallen einrichten. Der Gag: Man ist nicht auf vorgefertigte Monster-, Charakter- oder Dungeon-Grafiken festgenagelt. Per "Deluxe Paint" können grafische Eigenkreationen verwendet werden. (Der Boß als Obermonster oder Mami als gute Rätselfee!) Basteln darf aber nur, wer einen PC hat. Und bis Weihnachten müßt Ihr Euch auch noch gedulden — dafür gibt's VGA, Mausbedienung und Soundkartenunterstützung.

Lucasfilm Games

Die sicher am häufigsten gestellte Frage am Lucasfilm-Game-Stand ließ gestreßte Mitarbeiter schier verzweifeln: "Wann kommt denn der neue Indy-Film in die Kinos?" Ein "Aarrghh! — Es gibt keinen neuen Indy-Film!", vertrieb auch den letzten Zweifel. Dafür gibt es: ***"Indy IV: The Fate of Atlantis"***. Eine ausführliche Preview über dieses famose Spiel findet Ihr in dieser Ausgabe. Ebenfalls für Euch haben wir heiße Informationen (Preview in dieser Ausgabe) über den Nachfolger des Piratenknüllers "Monkey Island" ausgebuddelt.

Maxis

Auf die fast schon gehässige Frage: "Was kommt denn von Euch als nächstes? Sim Universe?", gab es vom Maxis-Präsidenten Jeff Braun nur grin-



Herr der Ringe, zweiter Versuch: Frodo schlägt sich wieder mit fiesen Monstern herum. (MS-DOS/VGA)



"Sim City" trifft "Railroad Tycoon": Sid Meiers "Civilization" macht Laune. (MS-DOS/VGA)



Noch immer nicht fertig ist der Stealthbomber "F 117-A" von Microprose (MS-DOS/VGA)



send die Antwort: "Nein, beim nächsten Spiel wird alles eine Nummer kleiner!" Der Schlüssel zum nächsten Spiel aus der Sim-Serie heißt: Ameisen.

In ***"Sim-Ant"*** übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Ameisenkolonie. Allein der Name verspricht ein kribbelndes Spiel. Allerdings müssen wir uns noch bis Ende des Jahres gedulden, bis wir unseren Monitor mit Insekten bevölkern dürfen.

Microprose

Hurra-Patriotismus, der sich schon fast an der Grenze des Erträglichen bewegte, und beinharte Simulationsprogramme erwarteten uns bei Microprose. Mag der Bezug zur Realität noch so stark sein, aber das Demo zum neuen Stealthbomber-Spiel ***"F-117A — Nighthawk"*** erinnerte fatal an die TV-Bilder des Golfkrieges: Im Infrarotzielgerät des Bombers taucht ein Bunker auf, eine Bombe wird ausgeklinkt und der Bunker zerbröselt Sekunden später in kleine Stücke. Ein kräftiges Schlucken folgte beim Anblick der Missionsdiskette für "F-15 Strike Eagle II" mit dem schmissigen (und in den USA höheren Umsatz versprechenden) Titel ***"F-15 Strike Eagle Mission Disk: Operation Desert Storm"*** (wird in dieser Form in Deutschland wahrscheinlich nicht erscheinen).

Ebenso martialisch ging es bei ***"Gunship 2000"*** zu: Das Demo zum Klassikernachfolger zeigte einen Apache-Helikopter beim Tiefflugangriff auf Panzer. Neben den kriegerischen, wenn auch technisch ausgereiften und beeindruckenden Simulationstiteln greift Microprose dieses Jahr noch tief in die Softwarekiste:

Unter dem Budgetlabel "Microplay" ist für Amiga und PC die Action-Simulation ***"Codename: White Shadow"*** angekündigt. Als Pilot an Bord einer F-22 fliegt Ihr harte Kampf-Einsätze gegen Drogenbosse des 21. Jahrhunderts.

Der Fertigstellung sieht auch ***"Hyperspeed"***, das Nachfolgeprogramm zu "Lightspeed" entgegen. Spielerisch und grafisch bleibt alles beim alten: Wilde Aliens, tiefer Weltraum und 3-D-Grafik.

Das mit Spannung erwartete neue Spiel von Sid Meier sieht seiner Vollendung entgegen. ***"Civilization"*** verquickt geschickt "Sim City"-Feeling mit dem Suchtfaktor von "Railroad Tycoon." Die Aufgabe: einer Minihorde Nomaden im Jahre 4000 vor Christus durch die Jahrtausende hindurch zu einer blühenden Zivilisation zu verhelfen. Der Spieler wird aktuellen Problemen (Kernenergie, Ozonloch) genauso begegnen wie historischen Personen (Napoleon, Dschingis Khan). Wahlweise auf einer "echten" Weltkarte oder in Fantasiewelten muß das eigene Völkchen durch Handel, Diplomatie, Auf- oder Abrüstung gehegt und gepflegt werden. Geplantes Erscheinungsdatum: Weihnachten 1991 für PCs. Umsetzungen sollen 1992 folgen.



Hier geht die Simulationspost ab: Der Apache, das "Gunship" fliegt wieder. (MS-DOS/VGA)

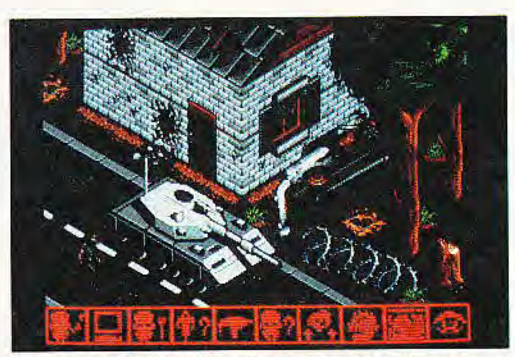
Microprose veröffentlicht neben zahlreichen eigenen Titeln auch die Spiele aus dem Hause "Paragon", die mit zwei neuen Programmen vertreten waren. Das SF-Rollenspiel ***"Megatraveller II"*** schließt nahtlos an den ersten Teil der Reihe an (wird in Deutschland über Empire erscheinen), ***"Twilight 2000"*** ist ein weiteres Rollenspiel mit dicken Actioneinlagen. Das futuristische Szenario (dritter Weltkrieg) wird durch 3-D-Sequenzen und fetzige Grafiken aufgepeppt.

Origin

Die schärfsten Computerknüller präsentierte Origin: Chris "Wing Commander" Roberts ***"Strike Commander"*** schlägt in puncto 3-D-Grafik alles, was momentan auf einem PC-Monitor zu sehen ist. Preis der technischen Sensation: Strike Commander wird nur auf High-End-PCs (386er — 25 MHz mit VGA, Festplatte, Soundkarte und 2 MByte RAM) vernünftig laufen (siehe auch *POWER PLAY 8/91*). Bis das 3-D-Flugspektakel zu Euch nach Hause kommt, wird es Weihnachten werden. Bis dahin könnt Ihr Euch mit ***"Wing Commander II"*** vergnügen, das im Herbst nach Deutschland kommt (übrigens komplett ins Deutsche übersetzt). Rollenspieler dürfen sich auf ***"Ultima VII"*** freuen — eine dicke Computerhardware vorausgesetzt. Auch hier heißt die Devise: "schneller, bunter, lauter". Erst ab einem AT wird's interessant, eine Festplatte ist ein Muß, VGA und 2 MByte RAM wären auch ganz nett.



Der Lightspeed-Nachfolger "Hyperspeed" gleicht seinem Vorläufer ganz gewaltig (MS-DOS/VGA)



Paragons "Twilight 2000" machte einen famosen Eindruck (MS-DOS/VGA)





Edelgrafik vom Feinsten wurde bei Origin geboten: "Wing Commander II" und das technisch beeindruckende "Strike Commander" (MS-DOS/VGA)

CES MESSE Rundschau

Sierra

Ein großes Hallo schallte uns bei Sierra entgegen: Al Lowe, Schöpfer des Lieblings einsamer Bürostunden, des Antihelden "Larry", stellte sein neustes Werk vor: ***"Leisure Suit Larry V: Passionate Patty Does a little Undercover Work".*** Wem das Fehlen eines vierten Teiles der Larry-Reihe spanisch vorkommt: Larry muß in der fünften Folge die Nummer 4 suchen. Larry V wird sich in gewohntem neuen Sierra-Gewand zeigen: VGA-Grafiken und Mausbedienung.

Der Gag am Rande: Wem die MS-DOS-Utilities vom Guru Peter Norton zu spießig sind, kann sich nun die garantiert nichtsnutzigen und Arbeitszeit vertrödelnden ***"The Laffer Utilities"*** besorgen. Ebenfalls unterwegs: der "Conquest of Camelot"-Nachfolger ***"Conquest of the Longbow: The Legend of Robin Hood", "Police Quest III: The Kindred",*** die CD-ROM-Version des Kinderspiels ***"Mixed up Mother Goose"*** und einige überarbeitete Versionen älterer Titel. So können ***"Space Quest I"***-Veteranen ihren Liebling jetzt in VGA-Pracht bewundern. Von Dynamix gab's den "Stellar 7"-Nachfolger ***"Nova 9".***



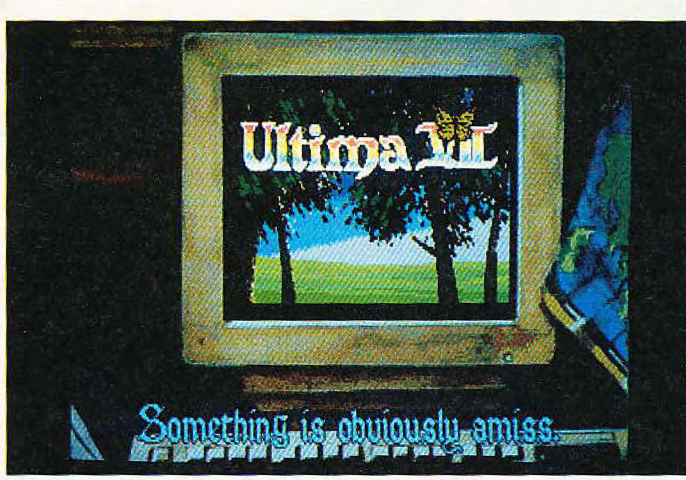
Bei Spectrum Holobyte gab es nur "Falcon Mark 2" und die neuste Tetris-Variante "Wordtris" zu sehen (MS-DOS/VGA)

Spectrum Holobyte

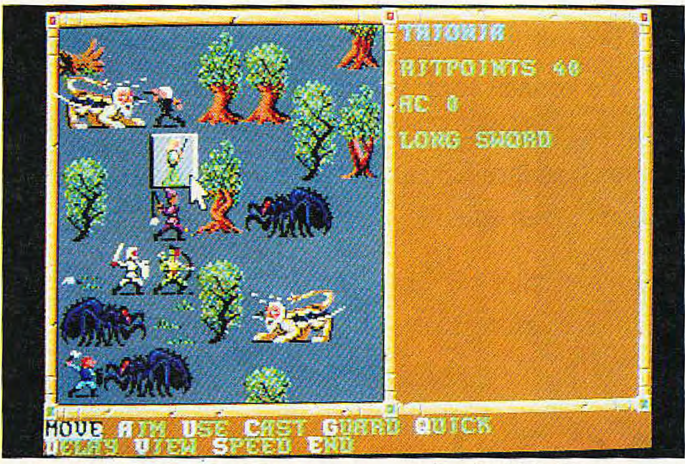
Klötzchen und Flugzeuge waren die Hauptattraktionen bei Spectrum Holobyte: ***"Falcon Mark II"*** (in den USA "Falcon 3.0") gesellte sich zum neusten Tetris-Abkömmling ***"Wordtris".*** Vom gerade in Planung befindlichen ***"Super-Tetris"*** war noch nichts zu sehen. Ein Bericht über Spectrum Holobyte folgt in einer der nächsten Ausgaben.

SSI

Allen heißen Gerüchten zum Trotz gab es bei SSI noch keine ersten Informationen über den Nachfolger zu "Eye of the Beholder". Dafür präsentierte man ***"Tony La Russas Ultimate Baseball",*** das neue Strategiespiel ***"Conflict: Middle East"*** und die beiden neuen AD&D-Fantasy-Rollenspiele ***"Gateway to the Savage Frontier"*** (Start eines neuen Szenarios) und ***"Pool of Darkness",*** einem weiteren Spiel aus der Forgotten-Realms-Reihe (vierter Teil zu "Pool of Radiance"). (ausführliche Preview in dieser Ausgabe).



Bis dieses Bild auf Eurem Monitor zu sehen ist, dauert's noch ein Weilchen (MS-DOS/VGA)



Heißersehnt ist der siebte Teil der Ultima Reihe (MS-DOS/VGA)

MESSESPLITTER & TRENDS

DIE GEWINNER

— Videospiele:

Es war mehr als deutlich: Auf der CES herrschten die Videospiele. Während Sega und Nintendo sich um den größten Stand rangelten, lagerten im Dunstkreis der Giganten dutzendweise kleinere Modulmacher. Auch die etablierten Computerspielefirmen machten keinen Hehl aus der Modulmania: (Fast) alle hatten sich ein Stück aus dem Konsolenkuchen herausgeschnitten. Sei es Electronic Arts, die fast ausschließlich Modulneuheiten zeigten, oder Origin, die über geplanten Umsetzungen für Mega Drive und Super NES brüteten.

— MS-DOS-PC:

Neben der Konsolen- und Modulwut schälte sich ein zweiter Sieger heraus: der PC. Deutlich auch der Trend in Richtung High-End. VGA-Grafik ist mittlerweile Standard, eine voluminöse Festplatte ist ein Muß, ohne Soundkarte ist's nur halb so schön, Zusatzspeicher (1 bis 2 MByte RAM) wäre empfehlenswert.

DIE VERLIERER

— Atari

Nicht nur, daß Ataris Manager kalte Füße bekamen und aus Preisgründen das angekündigte ***"Panther"*** zurückzogen, generell sah es um die Computerfirma Atari (nicht zu verwechseln mit Atari Games) ziemlich düster aus. Der Atari ST ist (zumindest auf dem amerikanischen Spielesektor) tot und begraben. Keine oder nur wenige Umsetzungen der dicksten Softwareknüller (Falcon 3.0, Wing Commander, Ultima, AD&D usw.) sind geplant, Neuentwicklungen gab's auf dem ST erst gar nicht zu sehen. Einzige Ausnahmestimme im Totengesang: Sierra. In einer speziellen Presseinformation wurde ausdrücklich darauf hingewiesen, daß Sierra auch weiterhin für den ST Umsetzungen plant.

— CDTV

So richtig aus den Startlöchern kam Commodores CDTV auch dieses Jahr nicht. Zwar sind einige heiße Titel in Planung (z.B. "Wing Commander"), aber die große Softwarewelle auf CD läßt noch auf sich warten.

— Super NES (Super Famicom)

Versuchte Nintendo mit großem Brimborium ihr Super NES auf der CES vorzustellen, brodelten im Verborgenen schon die ersten Negativgerüchte. Mangelnde Spielauswahl (bis Weihnachten in den USA 18 Titel) und scheinbar technische Probleme bei Actiontiteln ("Super R-Type" ruckt wie die Pest) geben Segas Mega Drive einen dicken Vorsprung auf dem 16-Bit-Sektor.

CES MESSE Rundschau

Das Mega Drive war einer der großen Gewinner auf der CES. Mehr Firmen als je zuvor zeigten interessante Spiele für die edle 16-Bit-Konsole oder kündigten sie zumindest an.

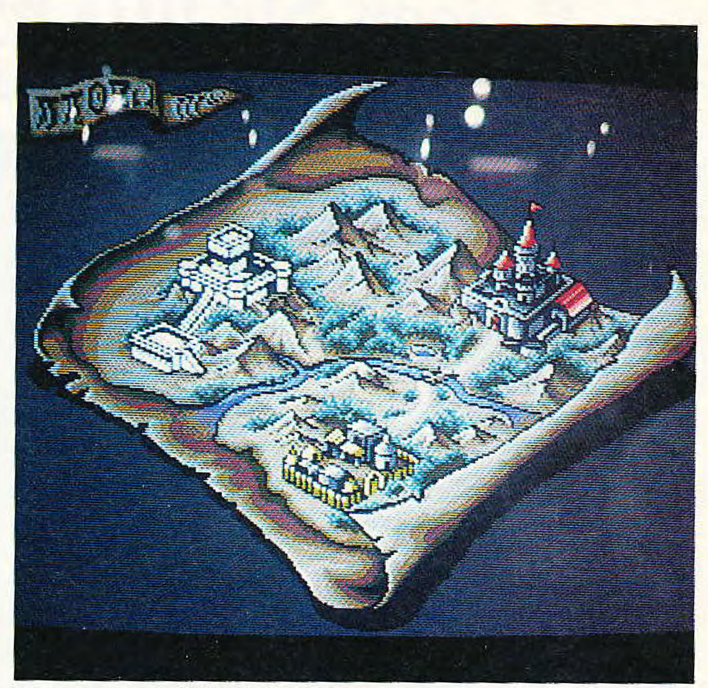
Der größte Schwung Neuheiten stammt von Sega selber. Hier hatten es uns die Disney-Module angetan. Besonders der Donald-Duck-Titel **Quak Shot** zählt grafisch zum Eindrucksvollsten, das auf dem Mega Drive bisher zu sehen war. Neben diesem Geschicklichkeitsspiel zogen vor allem die Rollenspielhits **Phantasy Star 3** und **Shining in the Darkness** die Besucher in ihren Bann. Schmucke 3-D-Dungeons, faszinierende Grafik und eine ausgeklügelte Benutzerführung stempeln Shining in the Darkness zum Weihnachtsknüller. Außerdem hat Sega erste Demos von **Golden Axe II**, der Eishockeysimulation **Mario Lemieux Hockey**, dem Prügelspektakel **Streets of Rage** sowie den Actionküllern **Mercs** und **Spiderman** gezeigt. Neben dem als Mario-Herausforderer getunten "Sonic the Hedgehog" (siehe Test in dieser Ausgabe) will Sega den abgedrehten Geschicklichkeitstest **ToeJam & Earl** als Kulttitel etablieren.

Eine ganze Ecke neuer Module hatte auch Tengen zu bieten. Neben den bekannten "Hard Drivin'" und "Klax" wurden die Oldies **Paperboy**, **Road Blasters** und **Ms. Pac-Man** (mit vielen neuen Labyrinthen und Gags) fürs Mega Drive vorgestellt. Bis Weihnachten sollen außerdem der Arcade-Strategie-Hit **Ramparts**, die digitale Prügelorgie **Pit Fighter** sowie **Pac-Mania** und **R.B.I. Baseball 3** erscheinen.

Die Spielhallenprofis von Namcot haben sich ebenfalls recht rührig gezeigt. Mit dem Hüpf- und Springspiel **Marvel Land** will man Sonic und Mario Konkurrenz machen. Satte 8 MBit und 34 Levels sollen zum Erfolg mit beitragen. An der Actionfront schlägt sich **Rolling Thunder II** sehr wacker. Obwohl auf der Messe eine fast fertige Version zu sehen war, die sich erstaunlich gut spielte, soll das Programm erst 1992 erscheinen. Etwas früher kommt das ungewöhnliche Rennspiel **Quad Challenge**.

Außerdem gesichtet: **Swamp Thing** von Nuvision (banale Prügelei), **Masters of Monsters** von Renovation, **Bean Ball Benny** von Nuvision, **Turrican** sowie **Onslaught** von Accolade.

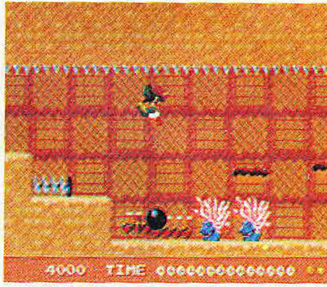
Für Umsetzungen bekannter Computerspiele auf das Mega Drive war größtenteils Electronic Arts zuständig. So sollen noch dieses Jahr die Actiontitel **Killing Game Show** und **Shadow of the Beast**, das Rollenspiel **Might & Magic 2** und das Motorradrennen **Road Rash** in den Handel kommen. Für Sport-Freaks sind das statistiklastige **Earl Weaver Baseball** sowie die vielversprechende Eishockeysimulation **NHL Hockey** in der Pipeline. Im direkten Vergleich mit Segas Eishockeyspiel schnitt Electronic Arts' Version besser ab. Das rasante Sportspektakel war eines der beeindruckendsten Spiele auf der Messe. Schließlich wurde noch das mystische Action-Adventure **The Immortal** sowie eine aufgepeppte Adaption des Strategieklassikers **Starflight** gezeigt. *mg*



Ein Blick auf die Welt von "Shining in the Darkness"



Berlin Wall von Kaneco



Marvel Land von Namcot

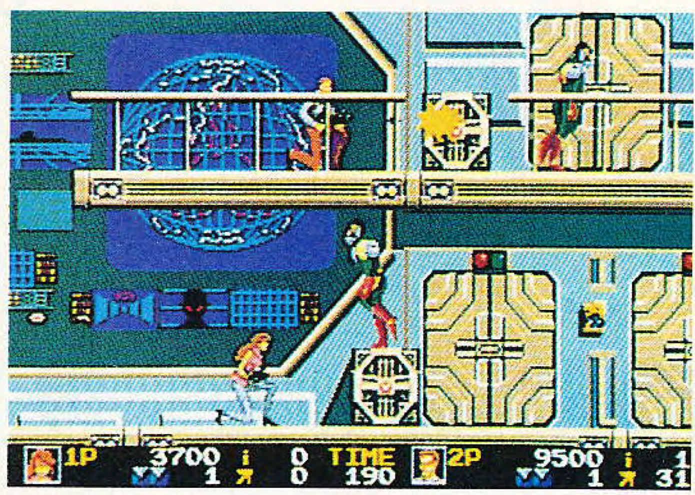
MEGA DRIVE

Auf der Messe wurde zwar offiziell kein Wort über ein CD-ROM fürs Mega Drive verloren, doch bei einem Besuch bei Sega of America in San Francisco konnten wir einige sehr interessante Details erfahren.

Das CD-ROM wird nicht nur einfach ein neues Speichermedium für Programme sein. In dem Hardwarezusatz steckt neben dem eigentlichen Laufwerk viel Technik. Laut Sega arbeitet in dem CD-ROM ein zweiter 68000-Mikroprozessor, der auch schon im Mega Drive zu finden ist. Außerdem will Sega neben dem CD-Sound zusätzlich das Sound-Board ihrer Automaten einbauen. 8-Kanal-Digi-Sound stünden den Programmierern dann zusätzlich zur Verfügung. Revolutionär sollen



Das Rollenspiel "Shining in the Darkness" ist ein Verkaufsrenner



Rolling Thunder II von Namcot kommt erst '92



Quak Shot bietet eine absolut fantastische Grafik

CD-ROM-News



So stellt sich das japanische Magazin "Mega Drive Fan" das CD-ROM für das Mega Drive vor

angeblich ein paar weitere High-Tech-Chips sein, die für 3-D-Zoom und Rotation sorgen. Leider steht noch nicht fest, ob sie tatsächlich in CD-ROM enthalten sind.

Außerdem hat man sich eine Methode einfallen lassen, mit der die Zugriffszeiten auf die CD (im Vergleich zum PC-Engine-CD-ROM) erheblich verringert werden.

Wenn Sega all dies verwirklicht, dann stellt die Kombination aus Mega Drive plus CD-ROM die ultimative Spielekiste dar. Sollte sich Nintendo nicht beeilen und ihrerseits in Kürze ein CD-ROM präsentieren, dann könnte die Runde der 16-Bit-Konsolen diesmal an Sega gehen.

In Japan soll das CD-ROM bereits Ende des Jahres erscheinen, in den USA ist die Einführung für Frühjahr '92 geplant. Wann es offiziell in Deutschland zu haben ist, wurde noch nicht entschieden. *mg*

CES MESSE Rundschau

Super FAMICOM



Super NES: So sieht die US-Version des Super Famicoms aus.

Wie Ihr dem Messetelegramm in der letzten Ausgabe entnehmen konntet, wird das Super Famicom in diesen Tagen als **Super NES** in den USA ausgeliefert. Kostenpunkt: knapp 200 Dollar. Nintendo plant, '91 zwei Millionen Grundgeräte zu verkaufen.

Auf der Messe war die Begeisterung über das neue Videospiel allerdings nicht so gigantisch, wie man vermuten könnte. Zwar wollte keiner anzweifeln, daß Nintendo die geplanten Stückzahlen absetzt, doch der Mangel an Software war doch sehr offensichtlich. Neben US-Versionen der bekannten Spiele (am interessantesten: Strategie/Actionhit **Actraiser** mit englischen Texten) haben zwar sehr viele Firmen Super-NES-Module angekündigt, zeigten aber recht wenig.

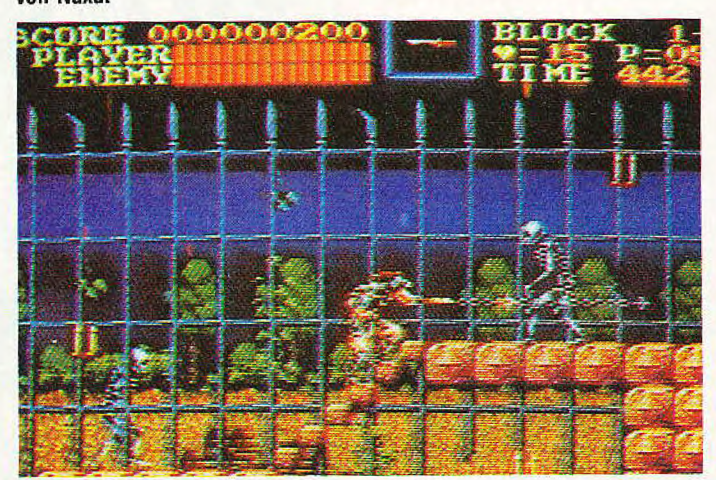
Das herausragende Modul war hier zweifellos **Super Ghouls'n'Ghosts** von Capcom: spielerisch vielversprechend, technisch anspruchsvoll und grafisch beeindruckend. Ebenfalls von Capcom wurde der Horizontal-Scroller **U.N. Squadron** präsentiert. Das Ballerspektakel ist zwar nicht das Innovativste, dafür ist die Grafik nett und es ruckte nur ganz selten.

Weitaus mehr ins Stottern kam leider Irems heißersehntes **Super R-Type**. Die Vorabversion legte schon bei dreieinhalb Objekten auf dem Bildschirm den Rückwärtsgang ein. Man kann nur hoffen, daß sich die Programmierer bis zur Veröffentlichung noch ein paar Tricks einfallen lassen.

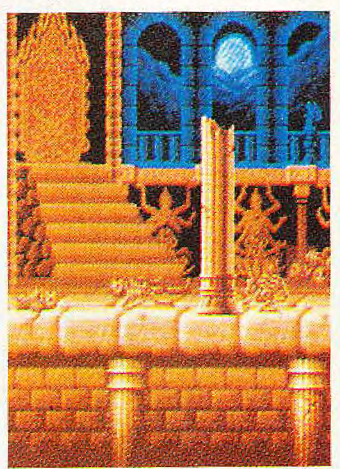
Gleich mehrere Projekte in der Entwicklung hatte Acclaim. Neben einer Super-NES-Version von **The Simpsons** und **Super WWF Wrestle Mania** darf man sich besonders auf die Umsetzung von Williams' Arcade-Hit **Smash TV** freuen. Eine erste Version sah erfreulich gut aus. Das Entwicklungs-



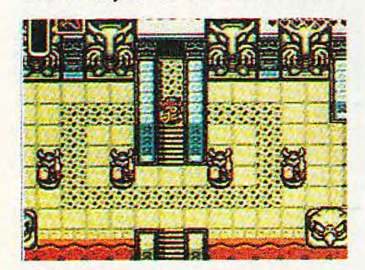
F1-Built to win ist ein rasantes Autorennen mit Zwei-Spieler-Modus von Naxat



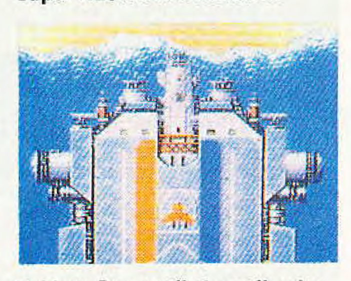
Castlevania 4 schickt sich an, den Erfolg der NES-Vorgänge auf dem Super NES zu wiederholen.



Von Prince of Persia existiert nur ein Grafik-Demo



Zelda III: Das Action-Adventure ist für Dezember '91 geplant.



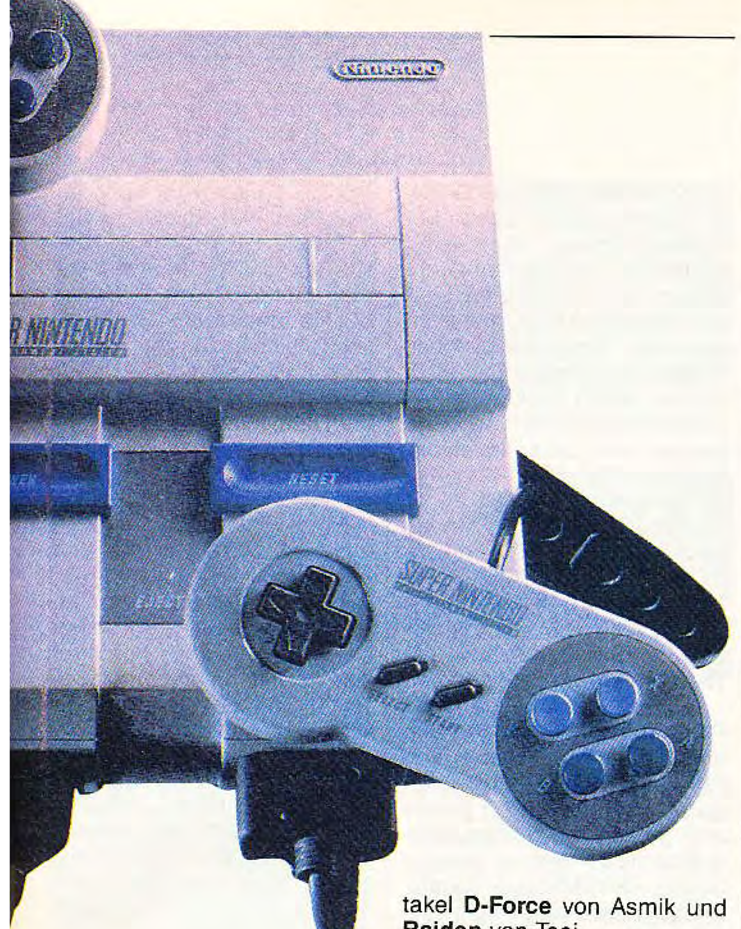
Raiden: Das vertikal scrollende Ballerspiel ist noch nicht fertig.



Super R-Type: grafisch schick, technisch schwach



Hyperzone: Rennspiel mit Actioneinlagen



team von Beam Software in Australien hat fest versprochen, daß kein Ruckeln den Spielfluß stören wird.

Nicht minder emsig werkelt Konami. Nach "Gradius III" sollte als nächstes **The Legend of the mystical Ninja** in Japan auf den Markt kommen. Das hüpflastige Action-Adventure hat allerdings einiges an japanischen Bildschirmtexten auf dem Minuskonto. Problemloser zu spielen ist **Castlevania 4**. Die Fortsetzung der NES-Bestseller zeigte sich grafisch sehr eindrucksvoll und spielerisch von der Schokoladenseite.

Viele andere Firmen gewährten ebenfalls erste Einblicke in ihre Super-NES-Projekte, ohne allerdings wirklich Sensationelles präsentieren zu können. Interplay arbeitet an dem Off-Road-Autorennen **RPM Racing** (wirkte ziemlich lasch), Absolute Entertainment will noch dieses Jahr das 3-D-Ballerspiel **Super Battletank** veröffentlichen, Ocean bastelt an **Robocop 3** (siehe Preview der Computerversion in der nächsten Ausgabe). Außerdem in der Pipeline: das Action/Rennspiel **Hyper Zone** von HAL (ähnlich "F-Zero", nur nicht so gut), Activisions Denkspielknüller **Shanghai**, **Lemmings** von Sunsoft, das Autorennen **Formula 1** von Seta, der "Wonderboy"-Verschnitt **Super Adventure Island** von Hudson sowie die Actionspektakel **D-Force** von Asmik und **Raiden** von Toei.

Sportlich eingestellt war man bei Electronic Arts. Sowohl die Football-Simulation **John Madden Football** als auch **PGA Tour Golf** und das Basketballspiel **Lakers vs Celtics** kommen fürs Super NES.

Von Nintendo selber wurden nur zwei neue Titel angekündigt. Zum einen darf mit dem heiß ersehnten **Zelda 3** noch dieses Jahr gerechnet werden. Zum anderen dürfte in Kürze **Play Action Football** eintrudeln. Schließlich stellt Sony noch das "Ich-dreh-mich-um-die-eigene-Achse"-Geschicklichkeitsspiel Equinox und das Jump'n'Run **Jelly Bean** vor.

Alles in allem gab es für das Super NES nur vereinzelt fertige Spiele, relativ viele harmlose Vorabversionen und kaum sensationsverdächtige Module auf der CES. Das dürfte sich allerdings in nächster Zeit ändern, wenn sich das System auf dem Markt endgültig etabliert hat. Für Aufregung sorgte noch die Meldung, daß Phillips definitiv das CD-ROM fürs Super NES entwickeln wird. Ein Erscheinungstermin wurde nicht genannt, vor Ende '92 kommt es allerdings selbst in Japan nicht heraus.

Wann das Super NES in Deutschland offiziell auf den Markt kommt, steht immer noch nicht fest. Frühestens ist damit im Herbst '92 zu rechnen, einige Leute bei Nintendo sprachen sogar von '93, was wir hier in der Redaktion sehr schade finden. *mg*

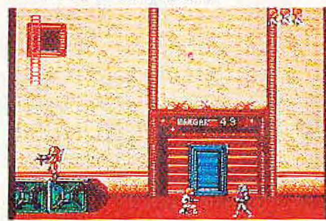
CES MESSE Rundschau

NES

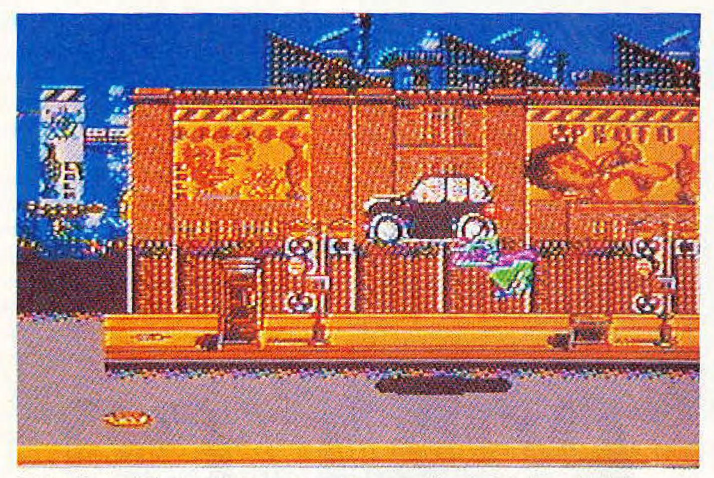
Das Nintendo Entertainment System ist nach wie vor das Videospiel Nummer eins in den Staaten. 28 Millionen verkaufte Konsolen sprechen eine deutliche Sprache. Dementsprechend viele neue Titel wurden auf der CES präsentiert. Gut 50 Prozent kann man allerdings in die Sparte "uninteressant bis durchschnittlich" einordnen. Deshalb beschränken wir uns in diesem Artikel auf Spiele, die entweder in Deutschland erscheinen oder außergewöhnlich vielsprechend aussehen.



Battletoads: Die Froschsippe mischt die Turtles auf.



Star Wars: Lucasfilm Games' erstes Spiel fürs NES



Defenders of Dynatron City: Das "Superhelden"-Spiel erscheint wahrscheinlich erst nächstes Jahr in Deutschland

An erster Stelle steht hier zweifellos Tradewests **Battletoads**. Die munteren Frösche haben es den amerikanischen Videospielern angetan; der nächste Superhit ist vorprogrammiert. Grafisch steckt Battletoads selbst 16-Bit-Module in die Tasche. Die Programmierkünstler von Rare (u.a. Schöpfer von "R.C. Pro-Am" und der "Wizards & Warriors"-Serie) haben hier erstaunliche Arbeit geleistet. Leider steht noch nicht fest, wann Battletoads in Deutschland erscheint.

Mit Sicherheit wird dagegen Lucasfilms erster NES-Streich **Star Wars** noch vor Weihnachten bei uns auf den Markt kommen. Das Modul macht mit erfreulich geschmackvoller Grafik und einem ausgetüftelten Spielablauf auf sich aufmerksam. Viele Szenen des Kultfilms wurden stilecht umgesetzt und vermitteln eine prima Leinwand-Atmosphäre. Kurze Zeit später soll mit **The Empire strikes back** bereits der zweite Teil in den Kaufhausregalen stehen. Außerdem ist mit **Defenders of Dynatron City** noch ein originelles "Superhelden"-Spiel geplant. Um die Charaktere populär zu machen, sind bereits Fernseh-Specials, Comics und andere Gags in Arbeit. Wer mehr über die Videospielaktivitäten von Lucasfilm Games erfahren will, der kann dies in der dritten Ausgabe unserer *VIDEO-GAMES*-Sonderhefte nachlesen.

Eine weitere Quelle für qualitativ hochwertige NES-Software sprudelt auch künftig. Konami zeigte auf der CES eine ganze Reihe neuer Spiele, die allerdings erst '92 in Deutschland erhältlich sein werden. Highlights des breit gefächerten Angebots waren **Dracula's Curse** (entspricht "Castlevania 3"), **Contra Force** (Action satt) sowie der putzige Protector-Verschnitt **Bucky O'Hare**. Ein bis auf die Zähne bewaffneter Hase räumt mit feindlichen Mohrrüben-Grabschern auf. Aufgefallen sind außerdem die NES-Umsetzungen der Computerspielehits **Pirates** und **King's Quest 5**. Auf den ersten Blick wenig begeistert haben uns **The Lone Ranger** und **Laser Invasion**. Beide Spiele waren sehr actionlastig, aber inhaltlich etwas merkwürdig. Konamis Modulparade wurde von einem neuen Spiel zur Kino- und Fernsehserie **Star Trek**, **Monster in my Pocket**, **Where in Time is Carmen Sandiego** und **Tiny Toon Adventures** abgerundet.

Nicht minder emsig sind die Programmierer von Acclaim und Ljn am Werk. Neben **The Simpsons** und **Double Dragon 3**, die beide noch dieses Jahr bei uns erscheinen, zeigte man die Umsetzung des putzigen Bally/Midway-Automaten **Trog** sowie den affigen Geschicklichkeitstest **Thrilla's Surfari**. Für hartgesottene Joypad-Artisten sind die moderne "Robotron 2084"-Variante **Smash TV**, **Terminator 2** und **Wizards & Warriors 3** (diesmal mit mehr Adventure-Elementen) im Angebot. Schließlich dürfen wir uns noch auf **Wolverine** sowie **Bill & Ted's Excellent Adventure** freuen. Die meisten aufgeführten Module werden leider erst '92 in Deutschland veröffentlicht.

In Kürze könnt Ihr auch mit Milton-Bradley-Spielen fürs deutsche NES rechnen. Dieses Jahr sollen **California Games** (nettes Sportspiel), **Marble Madness** (guter Geschicklichkeitstest), **Digger** (passables Action-Adventure) sowie **Corvette ZR1 Challenge** (flottes Rennspiel) auf den Markt kommen. Mehr darüber erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Eines der Tabuthemen am Nintendo-Stand war der nicht enden wollende Gerichtsstreit mit Tengen. Nintendo hatte kurzfristig eine einstweilige Verfügung erwirkt, die Tengen das Ausliefern ihrer "inoffiziellen" NES-Module verbot. Wenige Tage später posierte wiederrum Tengen mit einem Gerichtsentscheid, der den vorherigen aufhob. Aktueller Stand: Tengen liefert weiterhin ihre Spiele aus und arbeitet fleißig an neuen Titeln. Angekündigt sind u.a. **Ramparts**, **R.B.I. Baseball 3** und **Pit-Fighter**. Tengen plant zwar, demnächst ihre Titel auch in Deutschland zu veröffentlichen, wollte sich zeitlich aber nicht festlegen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir detailliert über Tengen berichten.

Gesichtet wurden außerdem: **Darkman**, **The Addams Family**, **The Untouchables** (alle von Ocean), **Mega Man 3** von Capcom. *mg*



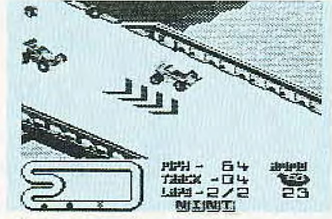
Jede Menge neues Game-Boy-Zubehör ist im Anmarsch

Game Boy

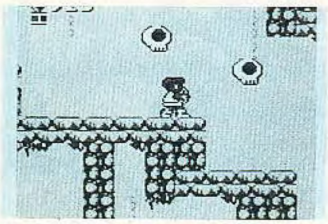
Nichts kann ihn stoppen: der Game Boy erobert die Welt im Sturm. Bis dato sind allein in Deutschland an die 650000 Einheiten verkauft. Angesichts des kolossalen Erfolgs wundert es niemanden, daß auf der CES eine Flut von Game-Boy-Neuheiten gezeigt wurde. Um nicht den Überblick zu verlieren, beschränken wir uns auf interessante Titel.

Nintendo selber hat einige





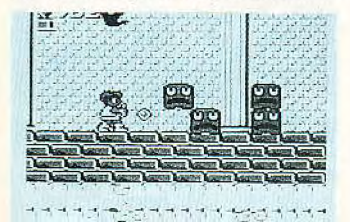
Super R.C. Pro-Am: An dem rasanten Autorennen können bis zu vier Spieler teilnehmen.



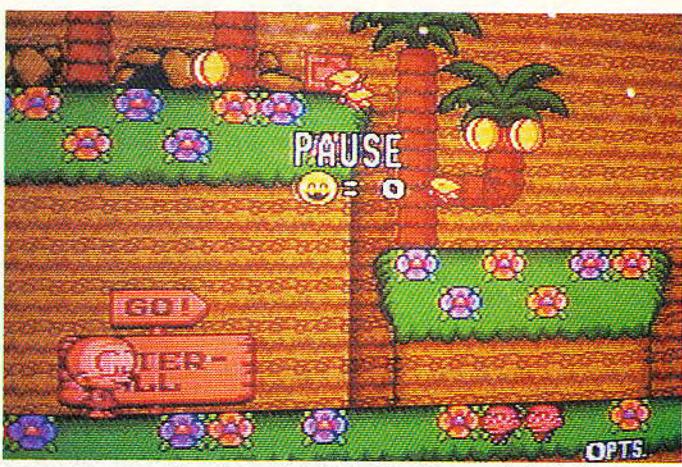
Kid Icarus: Die Game-Boy-Version bietet massig neue Spielelemente



Metroid: ein neues Action-Adventure mit Mother Brain



Kid Icarus ist kein simpler Remix des NES-Originals



Bonk's Revenge: Der Dickschädel kehrt in Kürze zurück (PC-Engine).

heiße Eisen im Feuer. So sind drei Versionen beliebter NES-Module für die nächste Zeit angekündigt. **Metroid** (umfangreiches Action-Adventure im Science-fiction-Milieu), **Super R.C. Pro-Am** (prima Autorennen, das den Vier-Spieler-Adapter unterstützt) und **Kid Icarus of Myths and Monsters** sahen allesamt sehr attraktiv aus. Mit **Lunar Chase** ist außerdem der erste 3-D-Titel für den Game Boy im Anmarsch.

Das Angebot von Acclaim und Ljn ist wie gewohnt relativ lizenzlastig. **The Simpsons**, **Double Dragon II**, **Terminator 2** und **Bill & Ted's Excellent Adventure** haben alle den Sprung vom NES auf den Game Boy geschafft. Schließlich wird auch Lottergeist **Beetlejuice** sein Taschenspielerdebüt feiern. Alle Titel sind in den Action- und Geschicklichkeitsgenres angesiedelt.

Konami hat dagegen sein Herz für Sportspielfans entdeckt. **Double Dribble** sowie **Blades of Steel** dürften alle Basketball- und Eishockeyfreunde jubilieren lassen. Einen exquisiten Eindruck hat auch **Castlevania 2** hinterlassen, das in Kürze in den USA ausgeliefert wird.

Grundsätzlich kann man davon ausgehen, daß 50 Prozent aller NES-Neuheiten früher oder später für den Game Boy umgesetzt werden. Auf das stimmungsvolle Fröschespektakel **Battletoads** braucht Ihr also nicht mehr allzulange warten. *mg*

schicklichkeitstest "Toki" und die verrückte Minigolfvariante "Kracy Ace Miniature Golf" von Telegames aus. Außerdem wurden für 1992 Umsetzungen von "Lemmings" und "Shadow of the Beast" angekündigt. Mittlerweile haben auch mehrere Fremdhersteller (wenn auch meist kleinere Firmen) angekündigt, Lynx-Software zu produzieren.

Mit Softwareproblemen hat auch die **PC-Engine**, in den USA als **Turbo Grafx** im Handel, zu kämpfen. Lange nicht alle Japan-Neuheiten erscheinen auch in Amerika. NEC versucht nun, über den Preis das Turbo-Grafx-Geschäft anzukurbeln. Das Grundgerät gibt's zusammen mit einem Spiel für schlappe 99 Dollar. Auch die Peripherie inklusive CD-ROM ist billiger geworden. Als großes Messe-Highlight wurde die Fortsetzung von "PC-Gengin/Bonk's Adventure" vorgestellt. Der zweite Teil, "Bonk's Revenge" hat alle Qualitäten des Vorgängers und serviert tonnenweise abgedrehte Gags und spielerische Köstlichkeiten. Ansonsten wurden gerade mal zwei CD-ROM-Neuheiten und einige Umsetzungen älterer Computerspieletitel vorgestellt. Wer schon immer auf PC-Engine-Versionen von Gremlins "Impossamole", Loriciels "Tennis Cup" und Rainbow Arts' "Turrican" scharf war, der wird in Kürze erlöst. In Japan angekündigte Module wurden so gut wie gar nicht gezeigt.

Das **Master System** ist in den USA fast nicht mehr präsent. Nur sehr wenige Geschäfte führen noch Software, neue Spiele sind rar. Alle Module, die für Segas 8-Bit-System zu sehen waren, haben wir schon vor längerer Zeit getestet bzw. darüber berichtet.

SNK hat ebenfalls ein paar Probleme in Übersee. Der Stand, an dem das **Neo Geo** präsentiert wurde, war zwar erneut recht imposant, konnte aber nicht mit vielen Neuheiten locken. Außer "Ghost Pilots" und "King of the Monsters" gab's wenig Erfrischendes zu sehen. *mg*

Rest der Welt

Segas **Game Gear** wurde auf der CES groß präsentiert. Neben den bekannten Titeln aus Japan waren einige Neuheiten zu sehen. "Out Run", "Joe Montana Football", "Chessmaster" und "Leader Board" sahen allesamt vielversprechend aus. Da sich einige Fremdhersteller dafür entschieden haben, Spiele fürs Game Gear zu entwickeln (u.a. kommt "Pac-Man" von Namcot und "Berlin Wall" von Kaneco), war man sich in Fachkreisen einig, daß das Game Gear in den USA ein respektabler Erfolg werden dürfte.



Der Game Gear mit angestöpselten TV-Tuner

Der farbige Taschenspielerkonkurrent von Atari, das **Lynx**, kommt in diesen Tagen in neuem Design (kompakter, leichter, schnuckliger) auf den Markt. Es wurden etliche neue Spiele gezeigt, die allerdings erst Ende des Jahres zu erwarten sind. Besonders interessant sahen der affige Ge-

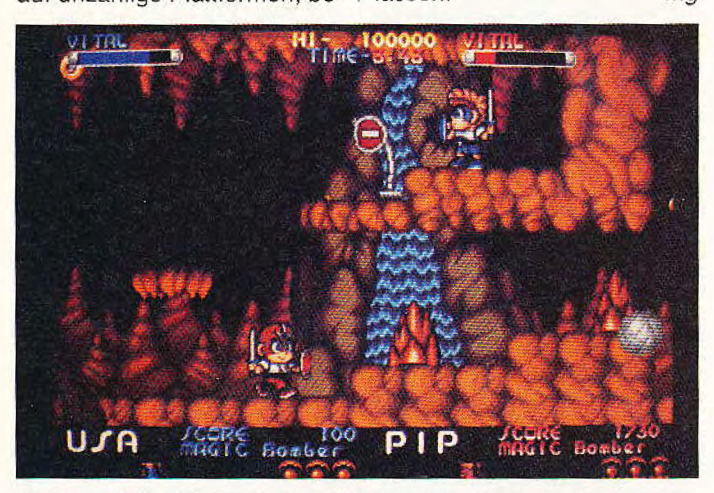
ATARI-ALTERNATIVE

Nun ist es entschieden: Atari wird sein neues Videospielsystem **Panther** nicht veröffentlichen. Angesichts der Übermacht von Sega und Nintendo hat man sich bei Atari dazu durchgerungen, das Panther-Projekt mangels unzureichender Software-Perspektiven aufzugeben. Zurückziehen werden sich die Konsolenveteranen allerdings nicht. Sie wollen für Ende 1992 ein konkurrenzloses 64-Bit-System entwickeln, das auf den Namen **Jaguar** hören soll. Aus Insiderkreisen war zu vernehmen, daß das Panther-System technisch sowohl dem Mega Drive als auch dem Super Famicom überlegen gewesen wäre. Man darf gespannt sein, was Atari 1992 aus dem Hut zaubern wird. *mg*

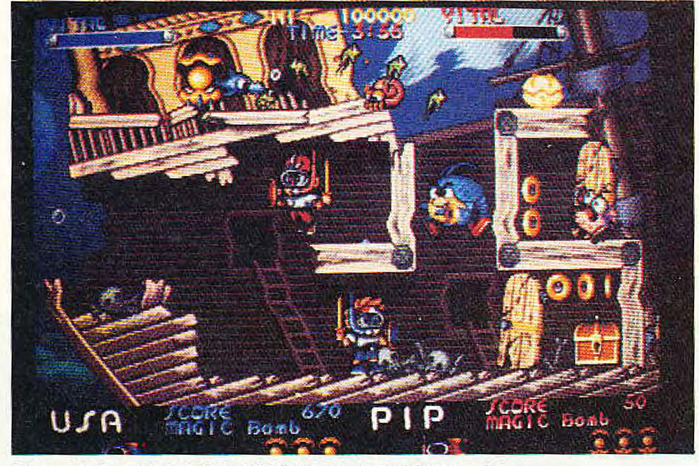
Dynamisches Duo

Wer den Namen Capcom hört, denkt automatisch an grafisch opulente Prügelspiele. Ihr neuester Arcade-Hit, der wie üblich von U.S. Gold auf Computer umgesetzt wird, schlägt allerdings etwas aus der Reihe. **Mega Twins** erinnert an putzige Jump'n'Run-Spiele im Stil von "Toki" oder "Legend of Hero Tonma". Im Original dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran, wenn sie sich auf die Suche nach dem magischen Stein "Dragon Blue Eyes" machen. Dabei hüpfen sie auf unzählige Plattformen, bekämpfen jede Menge Monster und ergattern genre-typische Extras.

In der Spielhalle war Mega Twins kein allzu großer Erfolg, obwohl es spielerisch und grafisch zu gefallen wußte. Wenn es U.S. Gold gelingt, das Programm kompetent umzusetzen, dürfte es eines der interessantesten Computerspiele zu Weihnachten werden. Immerhin erwarten Euch sechs unterschiedliche Levels, die genügend Freiraum für Entdeckung und Waffeneinsatz lassen. *mg*



Die Mega Twins sind sechs Levels lang auf der Suche nach einem magischen Stein (Arcade)

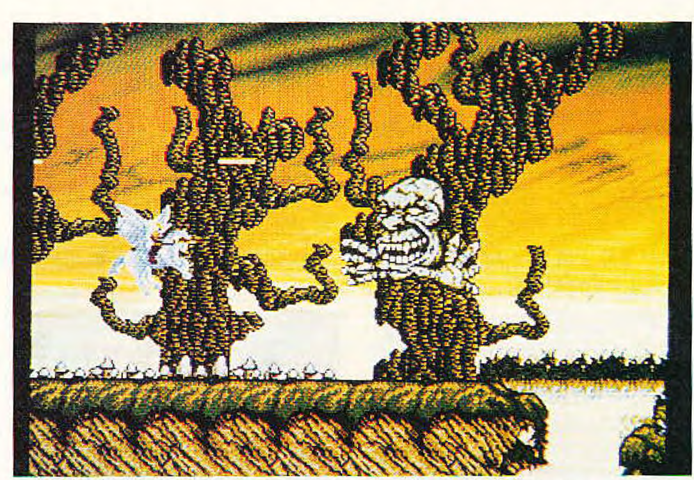


Mega Twins: Geteiltes Leid ist halbes Leid (Arcade).

Nachschlag

Wer die 18 Löcher des Klassegolfs **Links** inzwischen auswendig kennt, der sollte sich an die drei Zusatzdisketten halten. Alle **Kursdisketten** kosten um die 50 Mark und enthalten je einen neuen 18-Löcher-Platz. Während der **Firestone**-Kurs noch recht einfach zu bespielen ist, wartet **Bountiful** mit extrem tückischen Grüns auf. Grafisch mit Anstand am beeindruckendsten präsentiert sich dagegen das **Bayhill**-Szenario.

Neben den Kursdaten befindet sich auf den Disketten jeweils eine neue Version des Links-Hauptprogramms, in dem einige Minimal-Bugs beseitigt wurden. *mg*



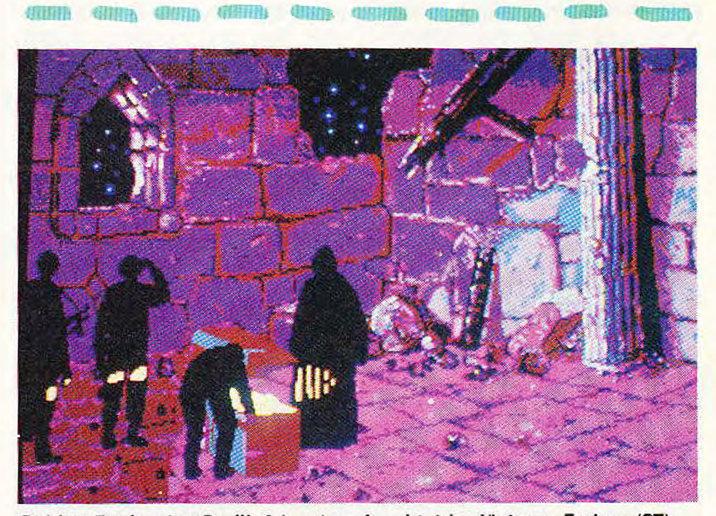
Ein heißer Empfang für das Wunderpferd Pegasus (Amiga)

Pferdenarr

In **Pegasus** übernehmt Ihr die Rolle des Griechen Percius auf der Suche nach einem magischen Kristall. Zusammen mit seinem treuen Freund, dem fliegenden Pferd Pegasus, durcheilt er fünf horizontal scrollende Antik-Level. In dem Baller- und Metzelspiel von Gremlin tretet Ihr ausnahmsweise nicht gegen Aliens oder Fantasy-Monster an, sondern prügelt Euch mit Gestalten der griechischen Sagenwelt. Jeder der fünf Levels ist in zehn Abschnitte unterteilt. Die ersten fünf werden auf dem Rücken des Pferdes überwunden, in der zweiten Hälfte schlagt Ihr Euch zu Fuß über Plattformen und Abgründe. Historisch nicht ganz korrekt ist der Sandalen-Held mit "Smartbombs" und Lasern ausgerüstet. Pegasus erscheint Ende August für Amiga und ST. *vw*



Eiseskälte in Pegasus (Amiga)



Golden Eagle: das Grafik-Adventure leuchtet in düsteren Farben (ST)

Mysteriös

Bei Loriciels neuestem Produkt, einem Grafikabenteuer mit dem Arbeitstitel **Golden Eagle**, ist der Spieler wirklich gefordert. Muß er doch nicht nur dem bösen Erzmagier Nhanhur ordentlich eins überbraten, sondern außerdem herausfinden, wer er ist und worum es eigentlich geht. Abenteurer, die sich von dieser nicht ganz leichten Aufgabe angesprochen fühlen, dürfen sich auf farbenprächtige Grafik (teils digitalisiert), realistische Animation der Akteure und eine komplexe und ungewöhnliche "Fantasy-fiction"-Handlung freuen. Golden Eagle gibt's ab Spätherbst für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Computer. *wi*

Savoir Vivre

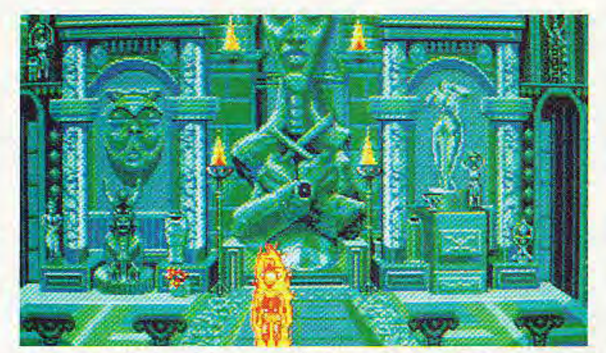
Die Erotikspezialisten von Tomahawk starten einen neuen Frontalangriff auf die Keimdrüsen des hilflosen Computerspielers.

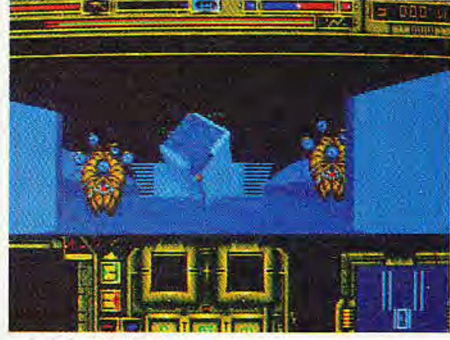
Nach "Emanuelle" und "Geisha" arbeitet Murial Tramis, die Erika Berger der Softwarebranche, an **Fascination**. In dem neuen Anklick-Adventure steuert Ihr die Heldin Doralice quer durch Karibik und diverse Lotterbetten. Wird es Ihr gelingen, die gefährliche Liebesdroge aus den Klauen der Drogenmafia zu retten? Ist sie den Nachstellungen der männlichen Lüstlinge hilflos ausgeliefert?

Diese und noch viele andere Fragen können Amiga-, ST- und PC-Besitzer im Herbst beantworten.

In **Bargon Attack**, dem zweiten Adventure von Tomahawk, rettet Ihr Paris vor gefährlichen Außerirdischen. Mit der Maus steuert Ihr den Helden durch teilweise animierte Szenen und löst zahlreiche Puzzles. Bargon Attack ist im Herbst für Amiga, ST und MS-DOS-Computer erhältlich. In dem Adventure- und Strategiegemisch **A.G.E.** düst Ihr mit einem Gleiter über die 3-D-Welt des Planeten Kaiser auf der Suche nach der verschwundenen Freundin. Ihr kämpft gegen animierte Monster und löst Puzzles im Stil von "Castle Master". Durch die Kombination von Bitmap- und Vektorgrafiken entsteht eine sehr ungewöhnliche Spielumgebung. Das dreidimensionale Abenteuer startet im November für Amiga, ST und MS-DOS-Computer.

Ob A.G.E. hält was es verspricht, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. *vw*





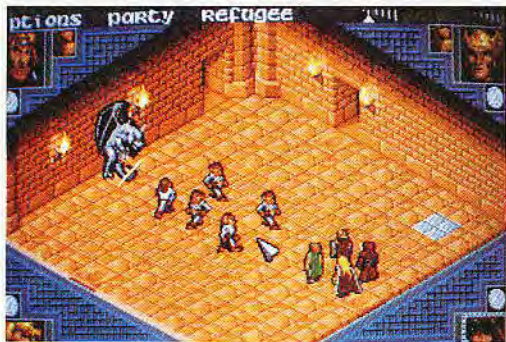
Links ein Blick auf Bargon Attack, rechts ein Schnappschuß von A.G.E. (Amiga)



Fascination: Zwei leichte Mädchen an der Pool-Bar (Amiga)

Abenteuer im Quartett

AD&D und kein Ende: Während SSI ein Vorzeige-Rollenspiel nach dem anderen aus dem Ärmel schüttelt, versucht sich der zweite TSR-Lizenzträger, U.S. Gold, seit "Hereos of the Lance" mit eher mäßigem Erfolg an der actionlastigeren Aufarbeitung desselben Themas. Neuester Streich der Engländer: **Shadow Sorcerer**, ein Abenteuer für vier Charaktere (aber nur einen Spieler), das gänzlich in der momentan sehr beliebten "isometrischen" 3-D-Grafik gehalten ist. Wie aus den Bildschirmfotos unschwer zu ersehen, macht das Produkt rein äußerlich einen sehr ansprechenden Eindruck. Shadow Sorcerer ist komplett Icon-gesteuert und enthält eine große Hexfeldkarte, die dem Spieler strategische Überlegungen gehörig erleichtern soll. Das AD&D-Spiel erscheint in diesen Tagen für den Atari ST und den Amiga. Wer das Dungeons & Dragons-Abenteuer bestehen will, muß zirka 90 Mark Startgeld berappen. *wi*



Cadaver läßt grüßen: Drachen in isometrischer 3-D-Umgebung sind diese Saison wieder stark im Kommen (Amiga).

Wizardry auf C64

Einige Teile der Rollenspielklassiker-Serie **Wizardry** sind jetzt auch für den C 64 in Deutschland erhältlich. So können sich Rollenspielfans mit Wizardry I bis III sowie dem fünften Teil der Reihe durch monsterhaltige Dungeons prügeln. Grafikwunder solltet Ihr aber nicht erwarten — Strich-Dungeons und Minimonsterbilder sind zu sehen. Die Programme kosten jeweils rund 50 Mark, sind komplett in englischer Sprache und werden über Rushware vertrieben. *mh*



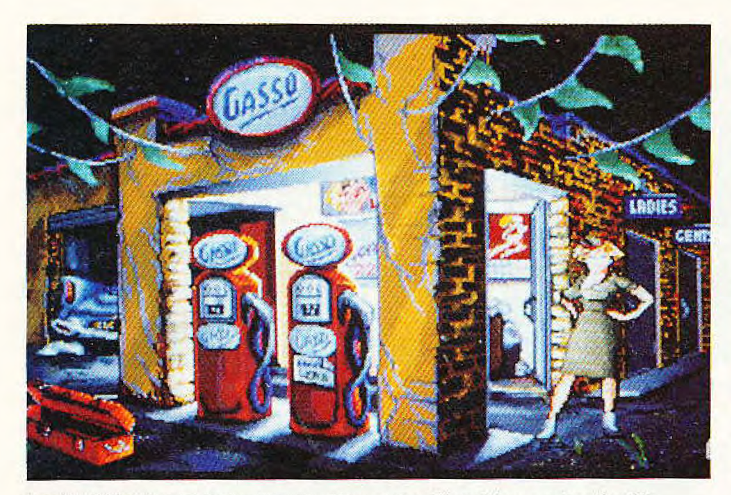
Die bewährte Hexfeld-Landkarte bringt Übersicht (Amiga)



Nichts Neues im AD&D-Land: Skelette greifen an (Amiga).



Zeichen der Zeit: Shadow Sorcerer ist "point'n'click"-gesteuert (Amiga).


Leather Goddess of Phobos II: Altmeister Meretzkys erstes Grafik-Adventure

Activision-Action

Nach den in der vorliegenden Ausgabe getesteten Activision/Disc Company-Programmen folgt in diesen Tagen schon der zweite Softwarestreich der Franzosen. Für MS-DOS-Rechner (und wenig später auch für ST und Amiga) erscheint der Education/Adventure-Mix **Bushbuck** (im Stile einiger bekannter Broderbund-Programme geht's rund um den Globus), der "Battletech"-Nachfolger **The Crescent Hawk's Revenge** und die "Shanghai"-Fortsetzung **Dragon's Eye** (beide wurden schon getestet).

Besonders gespannt sind wir auf den offiziellen Nachfolger zu Steve Meretzkys Infocom-Klassiker "Leather Goddess of Phobos", den wir uns in der nächsten *POWER PLAY* genauer anschauen. Erste Fotos sehen sehr vielversprechend aus: Statt nüchternen Text gibt's bei **Leather Goddess II** schmucke VGA-Grafik, viele Animationen und — entsprechende Soundkarte vorrausgesetzt — astreine Sprachausgabe. Am typischen Meretzky-Humor hat sich jedoch nichts verändert — ob er auch deutsche Adventure-Freunde zum Schmunzeln bringt, erfahrt Ihr wahrscheinlich nächsten Monat.



Lernen und Spielen: Mit Busbuck geht's auf Weltreise.

In Zukunft wird Activision auch auf dem Videospielsektor tätig: Der Flugsimulator **Ultimate Air Combat**, das futuristische Rennspiel **Galaxy 5000** und die Fantasy-Prügelei **Sword Master** sind nach "Ghostbusters 2" die ersten NES-Titel, die unter dem Activision-Label auf den deutschen Markt kommen. Die Module kosten um die 100 Mark und sollen noch vor Weihnachten erscheinen. *wi*

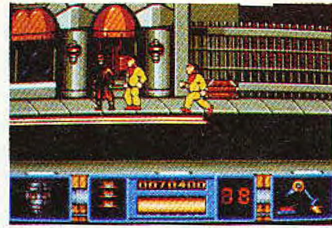
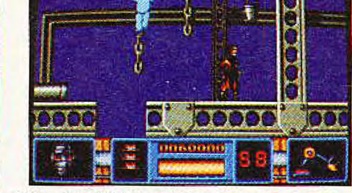
Letzte Meldung

■ **Microstyle arbeitet an einer Golfsimulation mit dem Arbeitstitel "3D Golf".**

■ **Ocean setzt die Kinohits "Hudson Hawk" und "Terminator 2" für alle gängigen Computer um.**

■ **Gremlin bastelt an der Fortsetzung des rasanten Autorennens "Lotus Turbo Challenge".**

■ **Die Musik zu "Police Quest 3" wird von Jan "Miami Vice" Hammer komponiert.**



Die Filmumsetzung Darkman erscheint sowohl für Computer als auch für Game Boy und NES (Amiga)

Fürst der Dunkelheit

Demnächst dürft Ihr am heimischen Monitor die Abenteuer des gruseligen Filmhelden **Darkman** nachspielen. Bei Ocean erscheint das passende Spiel zum Kinohit, in dem ein geplagter Wissenschaftler von einem gemeinen Gangsterboß durch die Mangel gedreht wird. Der Grund der Fiesheiten: Die Freundin vom Professor ermittelt als Staatsanwältin gegen besagten Gangster. Die Folge der rüden Behandlung: Aus dem harmlosen Wissenschaftler wird der nicht ganz so harmlosen Darkman. Darkmans Gesicht und Hände sind verbrannt, nur mit ein paar Lumpen umwickelt traut er sich im Schutz der Dunkelheit auf die Straßen. Darkman ist nur von einem Gedanken erfüllt: Rache. Per Joystick steuert Ihr Darkman auf seinem gnadenlosen Actionfeldzug gegen Gangsterchef und Konsorten. *mh*

Utopisch

Deutlich "Sim City"-inspiriert ist Gremlins neues Strategiespiel **Utopia**. Mit Hilfe zahlreicher Werkzeuge und Gebäudemodule plant und baut Ihr eine komplette Weltraumkolonie. Als oberster Architekt seid ihr dabei dem Wohlergehen Eurer Schutzbefohlenen verpflichtet. Sinkt die Lebensqualität der Einwohner, ist Schluß mit der Baumeisterkarriere. Leider tummeln sich auf dem Planeten über zehn Alienrassen. Die außerirdischen Nationen haben, wie könnte es anders sein, nichts anderes im Sinn, als Euren Siedlern den Garaus zu machen und ihr eigenes Gebiet auszudehnen.

Die Antwort darauf: Verteidigungsanlagen müssen her. Doch Vorsicht, steckt Ihr Euren gesamten Etat in die Produktion von Laserkuppeln und Panzer, sinkt die Lebensqualität, und es gibt mit Sicherheit eine Palastrevolution. Ihr baut Krankenhäuser und hydroponische Stationen, schürft nach Bodenschätzen und treibt Handel. Die ganze Welt von Utopia ist animiert: Überall wuseln Einwohner und Roboter, fliegen Gleiter und interstellare Raketen. Zahllose Menüs, Radarbildschirme und sich verändernde Landkarten informieren über Zustand und Entwicklung der Kolonie.

Amiga- und ST-Besitzer dürfen im September in den Weltraum abheben. *vw*


Die Qual der Wahl: Häuser zum Aussuchen (Amiga)


Mit den Icons auf der rechten Seite greift Ihr bei Utopi in das Planetengeschehen ein (Amiga)

KAIKO

Gore, Trash und mutige Insekten: Drei deutsche Entwickler zaubern bizarren Humor und kuriose Gags auf Euren Monitor. Spielspaß und technische Raffinesse sind dabei oberstes Gebot.

Nunmehr unter schützender Blue-Byte-Hand besuchten Programmierer Peter Thierolf, Grafiker Frank Matzke und Musik-Wizard Chris Hülsbeck in Begleitung von Lothar Schmidt unsere Redaktion in München, plauderten über neue Projekte und zeigten Levels, Grafiken und Animationen der anstehenden Kaiko-Spiele. **Ninjas in Space** gab es auch an diesem Juli-Tag nicht zu sehen; ob das futuristische Plattformgeprügel mit Shisoki-Einschlag jemals auf einem Monitor manifestiert, steht immer noch in den Sternen.

Ballerfans haben es da schon leichter: Der Horizontal-Scroller **Apydia** ist so gut wie fertiggestellt und ließ gewisse Redakteure bereits hektisch am Joystick fummeln. Auf den ersten Blick eine grafisch interessante (bis abgedrehte), ansonsten jedoch konventionelle Ballerorgie, entpuppte sich das Spiel dabei schnell als durchdacht und trickreich. Videospieleinflüsse verleugnen Frank und Thomas nicht. Neben aktuellen Spielen wie "Mickey Mouse" (aus dem die Kaiko-Jungs beinahe für jedes ihrer Spiele ein paar Ideen entliehen) und "Gynoug", werden zur Inspiration auch massenweise Filme gesichtet und Co-

Von Natur, keine Spur: ein später "Apydia"-Level



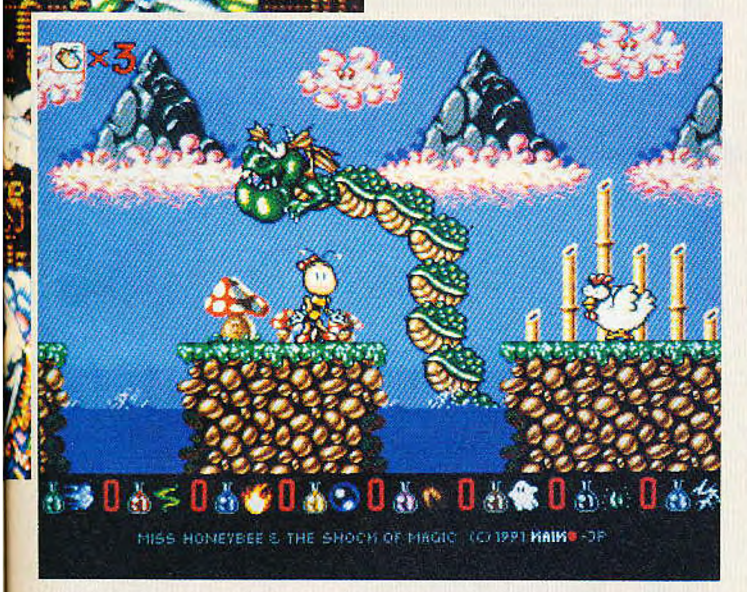
Grafiken, bei denen selbst der abgedrehteste Japaner staunen würde

Der Kaiko-Kern (Peter Thierof, Frank Matzke und Chris Hülsbeck) mit Blue Bytes Lothar Schmitt

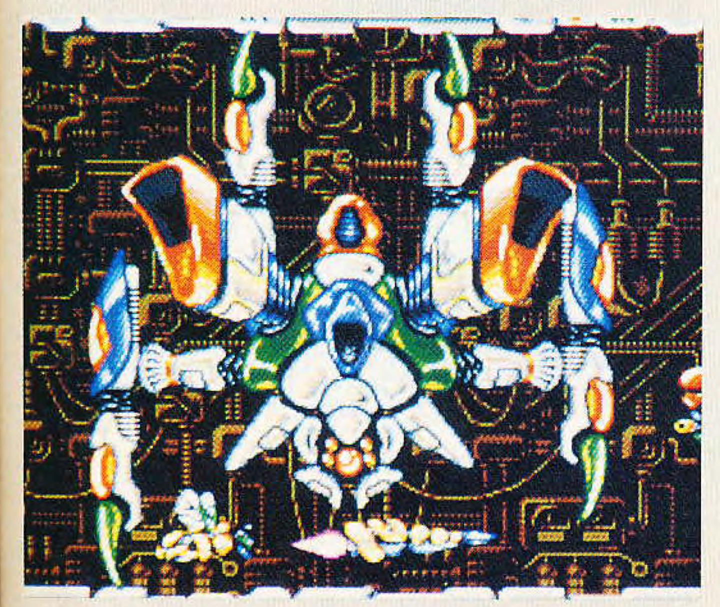




Endgegner sind die Zierde jedes Ballerspiels; die von "Apydia" haben's in sich (Amiga)



Unter "Mickey Mouse"-Einfluß: "Miss Honeybee" (Amiga)



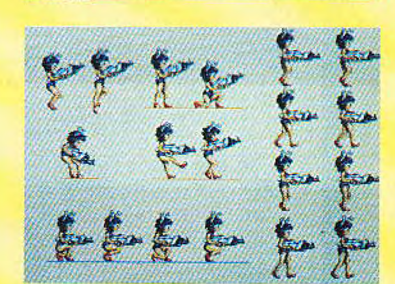
Ein Fall für Feinschmecker: das Krabbenmonster von Level 3

mics durchblättert. Der Begriff "Gore", der im amerikanischen besonders blutrünstige Bücher, Comics und Filme umschreibt, war bei der Präsentation der Spiele des öfteren zu hören.

Fünf Levels stecken in Apydia, das natürlich auch über eine längere Introsequenz und tonnenweise Hintergrundsounds verfügt. Chris Hülsbeck werkelt immer noch an Melodien und Effekten; Audio-Freunde werden von Kaiko-Programmen also vom denkbar geeignetsten Entwickler bedient. Auffallend waren vor allem die liebevollen Details; viele versteckte Bonushöhlen und eine von Level zu Level verrückter werdende Hintergrundgrafik. Die Story ist bieder, läßt jedoch nach Kaiko-Aussage genügend Raum für interessante Nachfolgeprojekte: In ein schwerbewaffnetes Insekt verwandelt, versucht der Spieler seine (menschliche) Freundin aus den Klauen eines bösen Zauberers zu befreien. Um Insekt und Umgebung auf den Bildschirm zu bekommen, wälzte Grafiker Frank Matzke nächtelang Tier- und Pflanzenbücher.

Solch mühselig errungenes Wissen läßt sich natürlich auch noch für andere Projekte nutzen: **Miss Honeybee** präsentiert sich im frühen Entwicklungsstadium als niedliche Mischung aus Mickey Mouse und "Mario", mit einer dezenten Prise Apydia versehen. Kaiko legt hier noch stärker als in Apydia Wert auf ausgefuchste Rätsel. Das komplexe Extrawaffensystem der Ballerei ist bei Miss Honeybee durch die Fähigkeit der Biene ersetzt, diverse Gegenstände sowohl auf die eigene Person als auch auf Feinde anzuwenden. Für die





Animationsphasen zukünftiger Projekte: oben "Miss Honeybee", unten ein schwerbewaffnetes "Gem'X-Mädel

Programmierung spannte Kaiko erstmals freie Mitarbeiter ein, so daß der harte Kern sich bereits über ein drittes Spiel den Kopf zerbrechen kann.

Der Titel ist noch nicht bekannt, fest steht jedoch, daß damit das niedliche "Gem'X"-Mädchen eine Rückkehr auf den Bildschirm. Mit Flammenwerfer bewaffnet, schickt sich die Kleine an, selbst gestandenen Spielerecken wie "Turrican" ordentlich Konkurrenz zu machen. Gem'X selber ist, obwohl längst fertiggestellt, immer noch nicht auf dem deutschen Markt erhältlich — seit dem Wechsel zu Blue Byte hat Kaiko mit diesem ansprechenden Denkspiel jedoch nichts mehr zu tun. *wi*




COMPUTER SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Eye of the Beholder	SSI
2.	Jet Fighter II	Velocity
3.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
4.	King's Quest V	Sierra
5.	Sim Earth	Maxis
6.	F-19 Stealth Fighter	Microprose
7.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
8.	Space Quest IV	Sierra
9.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
10.	Windows Entertainment Pack	Microsoft

	TITEL	HERSTELLER
1.	Lemmings	Psygnosis
2.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
3.	Armourgeddon	Psygnosis
4.	Monkey Island	Lucasfilm Games
5.	Switchblade II	Gremlin
6.	Hero Quest	Gremlin
7.	Gods	Renegade
8.	Eye of the Beholder	SSI
9.	Life and Death	Mindscape
10.	F19 Stealth Fighter	Microprose

VIDEO SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Ultraman	Super Famicom	Banpresto
2.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
3.	Parodius	Game Boy	Konami
4.	Kerotpi	NES	Character Soft
5.	Augusta Golf	Super Famicom	T&E-Soft
6.	Tenchiokurau II	NES	Capcom
7.	Family Jockey	Game Boy	Namcot
8.	Darius Twin	Super Famicom	Taito
9.	Dr. Mario Game	Game Boy	Nintendo
10.	Super Chinese III	NES	Culture Brain

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. 3	NES	Nintendo
2.	John Madden Football	Mega Drive	Electronic Arts
3.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
4.	PGA Tour Golf	Mega Drive	Electronic Arts
5.	Tetris	NES	Nintendo
6.	Star Tropics	NES	Nintendo
7.	Dr. Mario	NES	Nintendo
8.	F1 Race	Game Boy	Nintendo
9.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
10.	Dragon Warrior II	NES	Enix

SPIELAUTOMATEN

	TITEL	HERSTELLER
1.	Street Fighter II	Capcom
2.	"Trivia-Quiz"	Sega
3.	"Trivia-Quiz"	Taito
4.	Final Lap II	Namco
5.	Drivers Eye	Namco

	TITEL	HERSTELLER
1.	High Impact	Williams
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Mad Dog McCree American	Laser Games
4.	Pit Fighter	Atari Games
5.	Final Fight	Capcom

	TITEL	HERSTELLER
1.	Street Fighter II	Capcom
2.	Football Champ	Tecmo
3.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games
4.	Gun Force	Data East
5.	Rad Mobile	Sega

LESER-HI

		TITEL
1.	(2)	The Secret of Monkey Island
2.	(1)	Pirates
3.	(3)	Lemmings
4.	(6)	Turrican II
5.	(7)	Wing Commander
6.	(11)	Sim City
7.	(4)	Indiana Jones and the last Crusad
8.	(18)	Zak McKracken
9.	(5)	Powermonger
10.	(14)	Railroad Tycoon
11.	(—)	Space Quest IV
12.	(8)	Wings
13.	(—)	Ultima VI
14.	(—)	Great Courts II
15.	(9)	Dungeon Master
16.	(10)	Turrican
17.	(15)	Kick Off II
18.	(—)	Chaos strikes back
19.	(—)	Eye of the Beholder
20.	(—)	Speedball II

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Super Famicom, das uns freundlicherweise von der Firma Galaxy in München zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

◀ Der Hauptpreis: ein Super Famicom

Die Gewinner von Ausgabe 7

Je einen Game Boy haben gewonnen: Michael Lünzer aus Koblenz und Christian Höfer aus München. Je ein Spiel geht an Oliver Dausch aus Klingenmünster, Rene Goldhammer aus Abberode, Oliver Henkel aus Senden und Martin Stünkel aus Walsrode.

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	6. Monat
Microprose	46. Monat
Psygnosis	5. Monat
Rainbow Arts	3. Monat
Origin	7. Monat
Maxis	20. Monat
Lucasfilm Games	21. Monat
Lucasfilm Games	34. Monat
Electronic Arts	7. Monat
Microprose	7. Monat
Sierra	1. Monat
Cinemaware	8. Monat
Origin	9. Monat
Blue Byte	3. Monat
FTL	34. Monat
Rainbow Arts	12. Monat
Anco	11. Monat
FTL	4. Monat
SSI	1. Monat
Imageworks	2. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Pirates
4. Turrican II
5. Indiana Jones Adv.

Atari ST
1. Monkey Island
2. Dungeon Master
3. Pirates
4. Lemmings
5. Populous

C 64
1. Pirates
2. Turrican II
3. Zak McKracken
4. Sim City
5. Turrican

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Space Quest IV
4. Railroad Tycoon
5. Pirates

Handheld
1. Parodius
2. Tetris
3. F1-Spirit
4. R-Type
5. Solomon's Club

Mega Drive
1. Castle of Illusion
2. Thunder Force III
3. Populous
4. Super Shinobi
5. Phantasy Star II

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Castle of Illusion
4. Shinobi
5. R-Type

Nintendo
1. Probotector
2. Faxanadu
3. Super Mario Bros. II
4. Zelda II
5. Double Dragon II

GALAXY

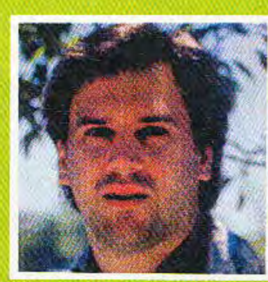
Galaxy
Plinganser Str. 26
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

VERKAUFS HITS

1. **WWF Superstars** – Game Boy
2. **Turrican II** – Amiga, ST, C64
3. **Sonic, the Hedgehog** – Mega Drive
4. **Railroad Tycoon** – MS-DOS, Amiga
5. **GG Shinobi** – Game Gear
6. **Sim City/Populous** – Amiga, ST, MS-DOS
7. **Final Match Tennis** – PC-Engine
8. **Parodius** – Game Boy
9. **M1 Abrahms Battle Tank** – Mega Drive
10. **Eye of the Beholder** – MS-DOS, Amiga

Einsame INSEL

Jumpman
Tracon
Star Control
1x Fantasy-Rollenspiel
Star Control



Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert hat zwar nicht viel Zeit zum Spielen, legt aber Wert auf eine gesunde Gernemischung

SENSIBLE STRATEGEN

Mega lo Mania

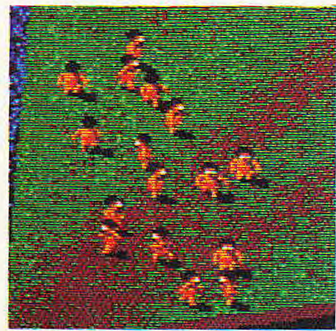
Englands langhaarigstes Programmierteam ist wieder da: In den vergangen Jahren bescherte uns Sensible Software so abwechslungsreiche Spiele wie "Wizball" (Action-Legende), "Microprose Soccer" (berühmte Fußballsimulation) oder "International 3D Tennis" (weniger berühmte Tennissimulation). In ihrem neuesten Werk "Mega lo Mania" zeigen sich die Sensible-Herren sichtlich "Populous"- und "Powermonger"-inspiriert. Im Mittelpukt des neuen Opus steht das häppchenweise Erobern von Inseln, das zwangsläufig mit dem Ausradieren der bis zu drei Computergegner verbunden ist. Das Schlachtengetümmel nimmt sich nicht allzu ernst und bietet eine einfache "Klick-mich-an"-Benutzerführung.

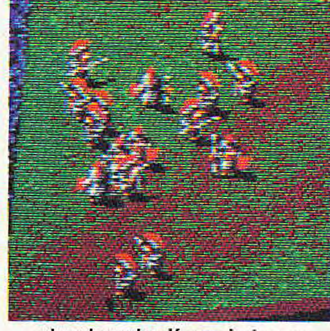
Schauplatz der Eroberungsfeldzüge sind insgesamt 28 Inseln. Es gibt neun Zeitepochen, die jeweils drei Inseln enthalten. Um eine Epoche zu gewinnen, müßt Ihr alle Inseln dieses Abschnitts in einer beliebigen Reihenfolge erobern. Hat man sich erfolgreich durch alle 9 x 3 Welten gekämpft, wartet am Ende Mega lo Mania auf Euch, der finale Showdown gegen die Computerstreitkräfte. Um gewonnene Epochen bei späteren Spielversuchen nicht erneut durchkauen zu müssen, könnt Ihr den Spielstand per Paßwort sichern. Zu Beginn wählt Ihr eine von vier Spielfiguren; die anderen Feldherren werden vom Computer gesteuert. Je nach Insel müßt Ihr einen, zwei oder gar drei Computergegner bekämpfen. Ihr habt erst dann gewonnen, wenn Ihr alle gegnerischen Armeen und Gebäude vernichtet habt. Bevor es richtig losgeht, wählt Ihr einen Abschnitt auf der Landkarte, in dem Euer Stützpunkt errichtet werden soll. Außerdem legt Ihr fest, wie viele Männer aus einem Pool von 100 Gefolgsleuten als Personalstamm einziehen sollen. Je weniger Personen Ihr einsetzt, desto mehr bleiben Euch für den Spielstart bei den anderen Inseln übrig. Dieser Umstand erweist sich später als wichtiger taktischer Kniff. Beim ersten Spiel wird man mit jeweils 30, 40 Leuten eine Insel angehen und leicht gewinnen. Spätestens ab der vierten Epoche kommt Ihr aber ganz schön ins Schwimmen, weil die Evolution der Computergegner einen Zahn zulegt. Um dies auszugleichen, solltet Ihr am Anfang nur sehr wenige Männer einsetzen (was auch die einfachen Inseln relativ schwierig macht). Der Lohn ist ein großer Gefolgsleute-Pool für die happigen Inseln.

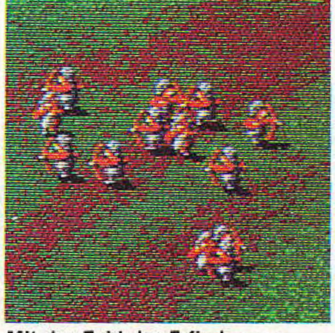
Das Spiel beginnt: Ihr seht jetzt den Landkartenabschnitt, auf dem Ihr Euren Stützpunkt plaziert habt, in der Vergrößerung. Auf anderen Feldern der maximal 4 x 4 Abschnitte großen Insel werkeln die Gegner bereits fleißig vor sich hin. Wenn Ihr eine Weile lang gar nichts macht, stellt Ihr fest, daß sich Eure Leute langsam vermehren. Die Folgen der immensen Fruchtbarkeit können an der stetig wachsenden Zahl abgelesen werden, die unter einem Männchen-Icon den Bevölkerungsstand verrät. Nun ist der Augenblick gekommen, erste strategische Entscheidungen zu treffen. Ihr könntet einfach weiter abwarten, um eine kleine Bevölkerungsexplosion auszulösen (per Kompression kann man zwischendurch die Zeit im Spiel dreimal oder neunmal schneller ablaufen lassen). Je mehr Leute zur Verfügung stehen, desto mehr Armeen darf man aufstellen. Eine Armee kann bis zu 250 Personen stark sein. Einmal per Schwert-Icon in die Landschaft geklickt, wuselt ein Grüppchen von Leuten munter herum. Dirigiert Ihr sie in einen leeren Sektor, in dem noch kein Stütz-

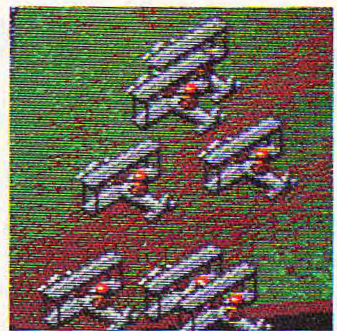


Komplexe Kommandos, aber einfache Bedienung (Amiga)


Steineschmeißende Lendenschurzkrieger sieht man zunächst am häufigsten...


...aber hoppla: Kaum hat man den Stock erfunden, wandelt sich das Antlitz der Armee.


Mit der Zahl der Erfindungen steigt die Durchschlagskraft einer Einheit


Fußvolk ade: Die hochtechnisierten Männchen basteln mittlerweile Flugzeuge.

punkt steht, bauen die Burschen eine neue Basis. Je mehr Leute in der Armee sind, desto schneller geht das. Sobald eine Armee einen Sektor betritt, in dem sich ein Stützpunkt oder eine Armee des Gegners befindet, geht sie zum Angriff über.

Laßt Eure Leutchen erstmal in der heimischen Trutzburg und kommandiert eine Delegation zum Erfinden ab. Ähnlich wie beim Bauen gilt hier die Faustregel "Je mehr Leute bereitgestellt werden, desto schneller klappt's".

Prinzipiell gibt es drei Sorten von Gegenständen, die erfunden werden können: Angriffswaffen, Verteidigungssysteme und Schutzschilder zum Reparieren beschädigter Stützpunkte. Welche Dinge genau erfunden werden können, hängt von der momentanen Epoche, den zur Verfügung stehenden Rohstoffen und dem technischen Level Eures Volkes ab. Indem die wackeren Erfinder zunächst relativ anspruchslose Dinge ersinnen, klettern sie langsam in der technischen Hierachie nach vorne. Allmählich tauchen im Erfindungsmenü die Bildsymbole neuer komplizierterer Dinge auf, die nun erfunden werden können.

Im Spielverlauf wächst die Bedeutung der Rohstoffe: Ab einem gewissen Level können Eure Leute eine Mine, ein Labor oder eine Fabrik bauen. Doch kein Rohstoff währt ewig: Versiegt der Erznachschub, könnt Ihr keine neuen Waffen bauen — da nützt auch das schönste Know-how nichts.

Von Epoche zu Epoche kommen immer wieder neue Waffen und Abwehrsysteme dazu, die Ihr erfinden und einsetzen könnt. Der Reiz, sich weiter nach vorne zu spielen, wächst dadurch: Zu aggressiveren Gegnern und größeren Inseln gesellt sich in späteren Stufen das Experimentieren mit neuen Erfindungen. In den ersten Epochen sind Lanzen, eine Portion siedendes Öl sowie Pfeil und Bogen das Höchste aller Gefühle. Später kommen z.B. Kanonen, Musketen und Flugzeuge dazu. Gegen Ende kann man den Rivalen gar mit Atombomben und SDI-Systemen das Lebens schwermachen.

Zurück zu unserem Beispiel: Erfindet in Ruhe je eine Defensiv- und eine Angriffswaffe. Bestückt dann Eure Basis mit bewaffneten Wachsoldaten, die bei einem frühen Angriff einer gegnerischen Armee die anfangs schlecht ausgerüsteten Gegner ganz gut im Griff haben. Von jetzt an habt Ihr alle Freiheiten, um den Spielverlauf weiter zu beeinflussen. Ihr könntet durch rasche Erfindungen darauf hinarbeiten, einen hohen technischen Level in Eurem Heimatstützpunkt zu erreichen. Man kann auch die Siedlungspolitik forcieren, neue Stützpunkte gründen und so langfristig ein größeres Bevölkerungspolster erzielen.

Bei Mega lo Mania müßt Ihr schnell schalten: Ständig ändert sich etwas, neue Gegenstände können eingesetzt werden und wenn man am wenigsten damit rechnet, kreuzt die Armee eines Computergegners in Eurem Sektor auf. Dazu kommen diplomatische Feinheiten: Ihr könnt einem Rivalen ein Bündnis anbieten, das jederzeit wieder aufgekündigt werden kann. Solange das Bündnis hält, können die Armeen beider Partner im Team operieren und tun sich gegenseitig nichts.

Viele Ereignisse im Spiel werden von einer glasklaren Sprachausgabe begleitet. Jeder Computergegner hat eine andere "Stimme" und verschiedene Formulierungen auf Lager. Man hat erfreulicherweise nicht den Aufwand gescheut, für die deutsche Version alle Stimmen speziell in Deutsch neu aufzunehmen. Ist eine neue Erfindung z.B. abgeschlossen, wird dies mit Sätzen wie "Das Design ist fertig!" mitgeteilt und ein Computergegner pflegt unerwünschte Bündnisversuche mit einem pikierten "Das klappt doch nie!" abzuwürgen. *hl*



Diese Burg steht nicht mehr lang (Amiga)



Diese Waffen und Schilde können momentan erfunden werden (Amiga)



Großes Gekeile: Angriff auf eine gegnerische Basis (Amiga)



Seit Populous glauben viele Programmierer, die Universallösung für gelungene Spielkonzepte gefunden zu haben: Man lasse die Leute nur fleißig etwas erobern und aufbauen; die Faszination kommt allein über die Besonderheit des sich entwickelnden Szenarios rüber. Ganz so einfach ist es aber nicht: Selbst die Populous-Schöpfer stolperten über eine Fußangel: Deren jüngstes Werk "Powermonger" war so vollgestopft mit verschiedenen Welten, strategischen Optionen und tiefschürfenden Taktiken, daß kaum einer mehr das Endprodukt freiwillig anrühren wollte: Wenn ein Spiel zu sehr in Arbeit ausartet, ist's mit dem Spaß vorbei. In Mega lo Mania steckt nicht so viel drin wie in Powermonger, aber es macht mir mehr Spaß. Der Spielverlauf ist überschaubar und spricht auch Naturen an, die bei trockenen Hardcore-Strategiespielen schreiend den Raum verlassen.

Die Darstellung der Männchen, die sich mit dem Fortschreiten der technischen Entwicklung ändert, ist ungemein putzig. Zwar ist auch eine Prise Glück mit im Spiel (wenn sich zwei Gegner gegen Euch verbünden, schaut's düster aus), aber der "Noch ein Versuch"-Reiz ist nicht zu unterschätzen. Anhänger komplizierter Armeenschiebereien werden über diesen vereinfachten Ableger im Comic-Strip-Stil die Nase rümpfen; für den "Normalspieler" bietet das Programm genug Reiz. Es ist recht schnell erlernt und das Herumexperimentieren mit verschiedenen Taktiken sorgt dafür, daß man viele Inseln auch "freiwillig" öfters spielt, um vielleicht doch einen Männchen-sparenderen Lösungsweg zu finden. Fürs I-Tüpfelchen sorgt die Sprachausgabe: technisch solide, schwungvoll betont und tadellos ins Deutsche übertragen powert sie die Spielatmosphäre ordentlich auf.


STECKBRIEF
Genre: Strategie
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

System	Bewertung
MS-DOS	in Vorbereitung
AMIGA 83%	Grafik: 70% Sound: — Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	nicht geplant

MARS MACHT MOBIL

Deuteros

Zukunftsmärchen für Strategen: Auf der Erde wird nach einer überwundenen Umweltkatastrophe fleißig Aufbauarbeit geleistet. Das Ziel ist die Besiedelung der Planten und Monde des Sonnensystems, um Rohstoffe zu räubern und außerirdische Kolonien zu gründen. Mit einfachen Mausklicks hangelt Ihr Euch als Denker und Lenker dieses Projekts von Menü zu Menü. Den Wissenschaftlern schreibt man vor, was sie zu erfinden haben; in den Fabriken wird festgelegt, was als nächstes produziert wird. Hat man genug Komponenten, um sein erstes Shuttle zu bauen, beginnt die Raumfahrtära. Durch das Errichten von Stationen auf Mond, Mars etc. tastet Ihr Euch langsam an den Rand des Sonnensystems vor.

"Deuteros" ist der Nachfolger zum Science-fiction-Strategiespiel "Millennium 2.2", das vor etwa zwei Jahren gemischte Reaktionen erntete. Zwar machte das Raumschiffbauen und Himmelskörper-Erforschen dank einfacher Icon-Bedienung Spaß, aber das Programm war binnen eines Wochenendes problemlos durchgespielt. Bei der Fortsetzung haben die Programmierer primär an mehr Spielmasse gedacht; das Ausbreiten übers Sonnensystem dauert länger und ist auch nicht das endgültige Ziel. Sobald Eure Weltraumkolonien-Sammlung eine gewisse Größe erreicht hat, kommt eine bedrohliche Meldung über die Funkantennen herein. Außerirdische Raufbolde wittern Konkurrenz im interstellaren Verdrängungswettbewerb und kündigen eine gutnachbarliche Invasion an. Höchste Zeit also, ein Verteidigungssystem zu bauen. An spielerischen Neuerungen gibt es außerdem schlaue Bordcomputer, mit denen Shuttles automatisch immer wieder eine bestimmte Route abklappern (praktisch, um Rohstoffe von Planet A zu Planet B und zurück zu befördern) sowie mehr Freiheiten beim Zusammenbauen eines Raumschiffs. Hier stehen Euch verschiedene Bausätze zur Verfügung: Ein Raumschiff kann individuell mit Rohstoffcontainern, ganzen Forschungsteams oder fertig produzierten Gegenständen beladen oder ausgerüstet werden.

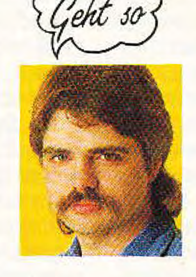
Um nerviges Warten auf die Herstellung bestimmter Güter zu umgehen, könnt Ihr die Spielzeit vorübergehend schneller ablaufen lassen. Bis zu fünf verschiedene Spielstände können auf Diskette gespeichert werden, um die Weltraumtaten zu verewigen. *hl*



Jeder Himmelskörper kann angeflogen werden (Amiga)



Ein neues Raumschiff wird beladen (Amiga)



Deuteros macht zunächst Spaß, gar kein Zweifel. Die Mischung aus High-Tech, Aliens und Wirtschaftswunder macht Laune, und man klickt sich fröhlich durch die nette Grafik. Leider hält das futuristische Schürfvergnügen nicht lange an und weicht einer linden Verärgerung. Auf Dauer ist es mir einfach zu eintönig, zwei Dutzend Rohstoffe stundenlang durchs All zu schaufeln, ohne daß etwas Nennenswertes passiert. Zu Beginn werden zwar laufend neue Entdeckungen gemacht und man probiert freudestrahlend das neue technische Spielzeug aus. Sind aber die Grunderrungenschaften beisammen, kommt bis zur späten Auseinandersetzung mit den Aliens nur noch die große Leere — dann wird nochmal kurz spannend. Leider reißt das kurze Spannungsintermezzo den Spieler auch nicht mehr vom Stuhl.



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 54%
Grafik: 45% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



Schürf, schürf: Ohne Rohstoffe wird nichts gebaut (Amiga).



Erst die gute Nachricht: Die Programmierer haben wohl eingesehen, daß Ihr Vorgängerspiel Millennium 2.2 nicht komplex genug war. An Deuteros sitzt man wesentlich länger, bis man es gelöst hat. Jetzt die schlechte Nachricht: Leider wurde über weite Strecken recht fantasielos gebläht. Bestimmte Routineoperationen muß man immer wieder mühsam zusammenklicken; Abwechslung und Spannung durch besondere Ereignisse kommen etwas zu kurz. Die Millennium-bewährte Bedienung ist einfach und überzeugend, die Grafik zweckmäßig und die Soundeffekte passen gut zum Geschehen. Insgesamt ein Spiel mit zu vielen Längen; für gestandene Science-fiction-Fans dennoch mit Abstrichen zu empfehlen.

CASTLEMANIA

Castles

Das Mittelalter: Ritterduelle, schöne Maiden und trutzige Burgen. Wer auf die Zeit der Minnesänger und Kreuzzüge steht, kann sich mit Interplays Strategiespiel "Castles" ein schmuckes Schloß bauen — Wassergraben und Wikingerattacken inklusive. Die Aufgabe bei Castles: Baut eine feste Burg und verteidigt diese gegen plündernde Normannenhorden.

Ihr könnt wahlweise ein einzelnes Gemäuer bauen oder eine ganze Burgsiedlung (bis zu acht Schlösser). Zusätzlich könnt Ihr Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden aussuchen, ob Ihr während des Spiels von Bittstellern belästigt werden wollt oder ob Ihr mit Euren Burgen ein komplettes Land überziehen wollt.

Das Problem beim Bau: Im Mittelalter gibt es keine Bulldozer, Planierraupen und keinen Fertigbeton. Handarbeit ist angesagt. Da Ihr Euch als Herrscher nicht selbst zum Sandschaufeln herablassen wollt, müssen Arbeiter angeheuert werden.

Leider werkeln die Burschen nicht umsonst. Am Ende eines Baumonats wollen die Arbeiter Geld sehen, ansonsten wird die Burg nicht fertig. Geld erhaltet Ihr durchs Erheben von Steuern. Das Eintreiben der Steuergelder ist eine knifflige Angelegenheit: Preßt Ihr Euren Untertanen zu viel ab, murren die und starten eventuell eine Revolution. Seid Ihr zu generös und besteuert Euer Volk nur wenig, bleibt nicht genug Geld für den Burgbau.

Um Euer Traumschloß zu bauen, bastelt Ihr per Mausklick auf einer Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird, einen Grundriß der Burg. Vier verschiedene Bauelemente stehen Euch dabei zur Verfügung: runde oder eckige Türme, Wände und Tore. Plaziert einfach ein Bauteil auf der Karte, stellt via Maus ein paar Arbeiter ab — und schon geht es los.

Ab und an wird der Bau durch Angriffe feindlicher Heere unterbrochen, durch Wintereinbruch oder Rohstoffmangel verzögert. Um die Burg zu verteidigen, müssen Soldaten (Bogenschützen und Fußsoldaten) angeheuert werden (kosten wieder Geld). Wird die Burg angegriffen, verteilt Ihr Eure Truppen und sucht Euch die Feinde aus, die von Euren Soldaten erledigt werden sollen. Verliert Ihr den Kampf, seid Ihr nicht nur die Burg los, sondern auch Euer königliches Haupt.

Gesteuert wird Castles mit der Maus oder der Tastatur. Das digitale Burgbaudrama benötigt einen AT, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte und unterstützt AdLib, Soundblaster und Roland-Musikkarten. Testmuster von Rushware. *mh*

Im Grundriß wird die Burg entworfen (MS-DOS/VGA)

Geht so

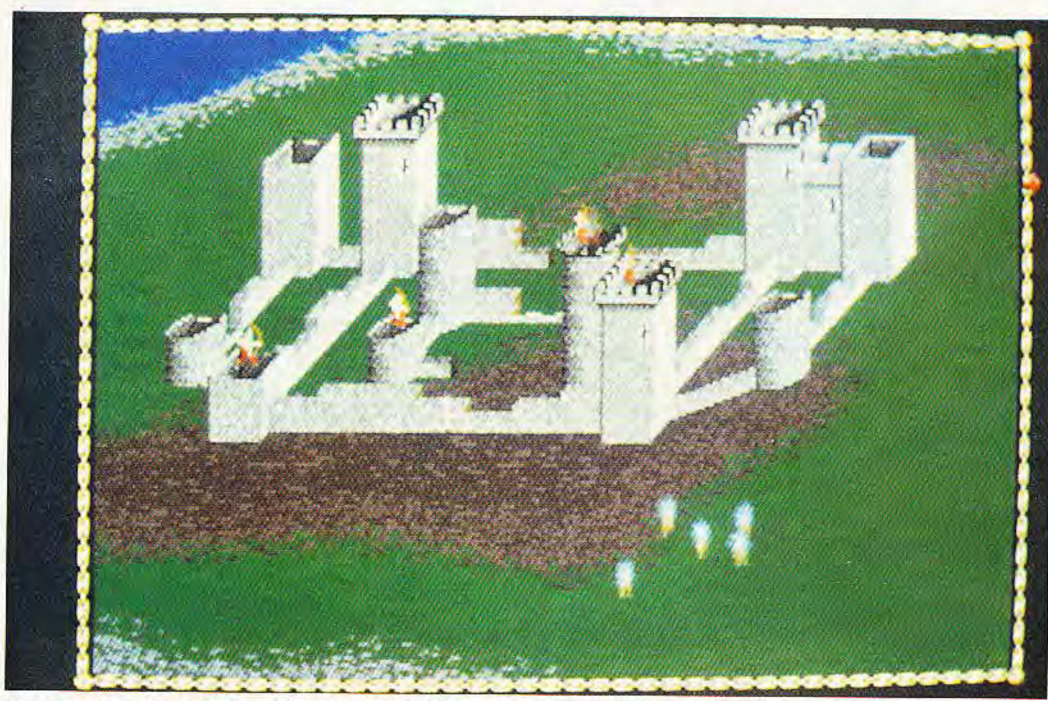
Die Idee, die hinter "Castles" steckt, ist eigentlich reizvoll. Schade nur, daß vom löblichen Ansatz langfristig nicht ganz so viel übrigbleibt. Freudig pfriemelt man sich zu Beginn des Spiels seine Traumburg im Grundrißmodus zusammen, verteilt Arbeiter, läßt Soldaten einen Wassergraben buddeln und murkst vorwitzige Keltenkrieger ab. Diese reißen nebenbei ein paar Mauern ein, die die Arbeiter mühsam wieder aufrichten — bis zur nächsten Attacke. Auf Dauer ist das etwas langweilig — da helfen selbst der Eroberungsmodus und zwei alternative Szenarios (Real-Mittelalter & Fantasy-Welt) nicht viel. Besonders wurmt mich, daß man beim Eigenbau nur auf Mauern und Türme beschränkt ist — Kleinigkeiten wie z.B. Gebäude, die in der Burg Platz finden könnten, fehlen leider.



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 120 Mark

System	Wertung / Status
MS-DOS	57 % — Grafik: 54 %, Sound: 59 %, Schwierigkeit: einstellbar
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST	nicht geplant
C 64	nicht geplant



Kelten mögen keine festen Häuser: Die Abrißkolonne rückt an. (MS-DOS/VGA)

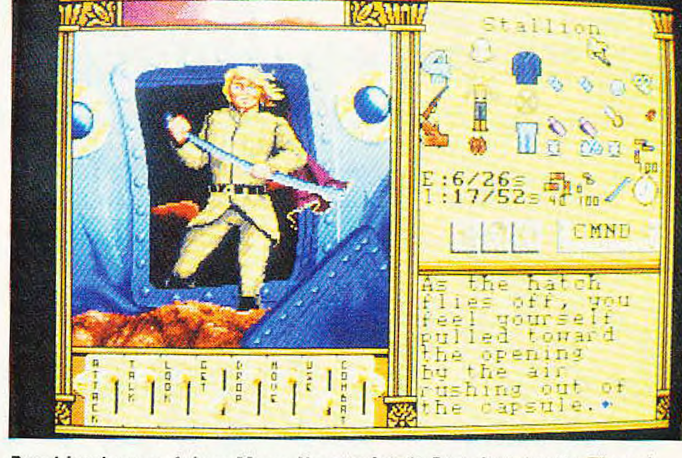
MARS MACHT MOBIL

Martian Dreams

Wolltet Ihr schon immer mal mit Wyatt Earp um die Wette schießen, mit Sigmund Freud über Mami plauschen, Lenin nach Marx befragen, Thomas Edison die Glühbirne klauen oder Rasputin nach dem Geheimrezept fürs Mädchenverführen fragen? Kein Problem — in Richard Garriotts neuem Rollenspiel "Martian Dreams" stolpern historische Berühmtheiten gleich im Dutzend herum. Das Szenario erinnert gewaltig an den guten alten Jules Verne und seine "Reise zum Mond". Allerdings geht Garriott gleich ein paar hunderttausend Kilometer weiter: Der Tummelplatz des neuen Abenteuers ist der Mars.

Anno 1893 wird durch ein kleines Mißgeschick per gigantischer Kanone eine Rakete zum Mars abgefeuert. An Bord: Illustre Persönlichkeiten aus Politik und Wissenschaft, kurz die berühmtesten Leutchen der victorianischen Zeitepoche. Damit die hohen Herrschaften nicht auf dem Mars verschimmeln, wird eine Rettungsexpedition geplant. Mit von der Partie: Ihr. Frisch aus der Zukunft importiert, fliegt Ihr mit Sigmund Freud und Nellie Bly zum Mars, um dort nach dem Rechten zu sehen. Auf dem Flug zum roten Planeten stellt Euch Sigmund ein paar psychologische Fragen. Aus den Antworten wird Euer Charakter ausgewürfelt, mit dem Ihr später herumlauft.

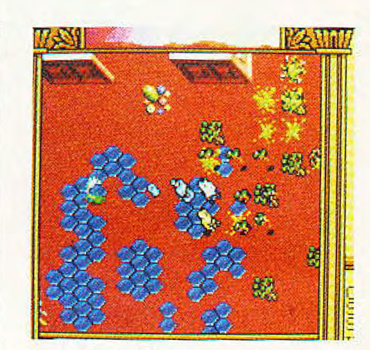
Auf dem Mars angekommen, gibt's reichlich Geheimnisse. Während es sich die Vermißten, die leider nicht besonders gut auf einander zu sprechen sind (Rasputin mag Mark Twain nicht), gemütlich machen, und sich ihre eigene kleine Gemeinde bauen, entdeckt der kleine Marsforscher Spuren einer untergegangenen Zivilisation.



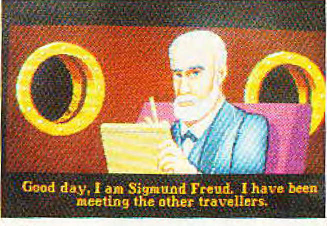
Bruchlandung auf dem Mars: Nur noch mit Gewalt geht die Tür auf. (MS-DOS/VGA)

Gut!

Man soll's ja nicht glauben, aber Martian Dreams gefällt mir allen Ernstes. Als alter Ultima-VI-Muffel und hartnäckiger Savage-Empire-Ignorant war ich von der Marsvariante des Ultima-Rollenspielsystems angenehm überrascht. Die Benutzerführung dieser Programme war nie die schlechteste, doch beim jüngsten Sproß stimmen auch Story und Spielverlauf. Die witzige Marskulisse mit Städten, Kanälen und netten Monstern ist ein schillernder Schauplatz; die herumwandelnden Promis des 19. Jahrhunderts peppen die Geschichte gehörig auf. Ihr erfahrt anfangs großzügig Hinweise und Koordinaten interessanter Marssehenswürdigkeiten. Da sich die Monster recht gut in Schach halten lassen, darf man ganz munter herumwandern, ohne ständig gekillt zu werden. Allerdings können die langen Strecken, die Ihr beim Abklappern der wichtigen Orte zurücklegen müßt, ein wenig nerven.



So sehen die Marskanäle aus der Nähe aus (MS-DOS/VGA)



Sigmund Freud auf der Suche nach dem richtigen Charakter (MS-DOS/VGA)

Im "Ultima"-Stil stapft Ihr auf der Suche nach den Gründen für das Verschwinden der Marsianer über den roten Planeten. In einem großen Fenster seht Ihr Eure Heldengruppe, in die bis zu acht Spielfiguren passen, nebst Umgebung aus der Vogelperspektive. Per einfachem Mausklick auf eine Schalterreihe am unteren Bildrand wird ein Befehl aktiviert. Ist ein Schalter umgelegt, reicht ein weiterer Klick via Maustaste, um eine Tür zu öffnen, einen Gegenstand zu untersuchen oder mitzunehmen. Da das Herumstöbern auf der Marsoberfläche, in den berühmten Marskanälen oder geheimnisvollen Gewölben ab und an ein Marsmonster aufscheucht, müßt Ihr Euch prügeln. Richard Garriott ist allerdings seinem bisherigen Stil treu geblieben und legt nur gedämpft Wert aufs Monstermeucheln. Das Schwergewicht bei "Martian Dreams" liegt wie bei der "Ultima"-Serie ganz klar beim Schwätzchen mit anderen Spielfiguren. Ohne sehr gute Englischkenntnisse kommt man aber nicht besonders weit.

Martian Dreams läuft am besten mit einem AT (10 MHz, VGA oder EGA). Testmuster von Rushware. *mh*

Geht so

Im Gegensatz zu Heini hält sich bei mir die Begeisterung für Martian Dreams in Grenzen. Zwar ist die Benutzerführung von gewohnt guter Ultima-Qualität, die stimmungsvollen VGA-Grafiken eine Wucht und die feinen Spieldetails (wenn die Gruppe ihr Nachtlager errichtet, wird mühsam ein Minizelt aufgebaut) zeugen von liebevoller Programmierarbeit. Trotz allem kann ich mich mit Martian Dreams nicht so recht anfreunden. Das liegt nicht zuletzt an dem für meinen Rollenspielgeschmack nicht ganz gelungenem Szenario. Findet man es am Anfang des Spiels noch ganz amüsant, laufend irgendwelchen bekannten Persönlichkeiten über den Weg zu laufen, ermüdet die "Wir imitieren Jules Verne und würfeln ein paar Berühmtheiten dazu"-Story auf Dauer etwas. Ein "echtes" Ultima ist mir einfach lieber.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 73%	AMIGA
Grafik: 69% Sound: 63%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

THE LADY IS BACK

The Return of Medusa

Kronprinz Cirion ist wahrlich geschlagen mit seinem Schicksal: Im ersten Teil der Fantasy-Saga hatte er seine Intimfeindin, die Dämonenkönigin Medusa, zwar vernichtend geschlagen, doch was macht die perfide Dame? Sie hüpft in das nächste Zeitloch und treibt nun in der Zukunft ihr Unwesen. Cirion hüpft hinterher und geht wieder auf Frauenjagd.

Mit wenig Geld in der Tasche landen wir im Morenor der Zukunft und müssen uns zunächst das nötige Barkapital für eine schlagkräftige Armee verschaffen. Also steuert Ihr Cirion mit der Maus über die Landkarte und besucht eine der zahlreichen Städte, schürft nach Rohstoffen oder geht auf Schatzsuche. In den Städten dürft Ihr Waren an- und verkaufen, in der Bank um einen Kredit ersuchen oder im Casino Roulette spielen. Habt Ihr nach langen Reisen genug Geld beisammen, legt Ihr Euch eine Söldnerarmee zu, mit der Ihr Städte überfallt oder Seegefechte führt.

Zehn unterschiedliche Rassen, stehen auf Abruf bereit. Ihr habt die Wahl zwischen Panzerfahrern, Piloten, Sanitätern und Bodentruppen.

Seid Ihr entsprechend gerüstet, macht Ihr Euch auf die Suche nach Medusa. Das Cirion der Zukunft ist von einem Netz weitläufiger Bunkersysteme durchzogen, in denen sich Medusa und ihre Banden verborgen halten. Durch aufwendige Kreuzpeilungen, mit zuvor gekauften Schwingungsquarzen, lokalisiert Ihr die Koordinaten. Ist ein Eingang gefunden, bleibt die Armee an der Oberfläche zurück und vier Kämpfer wagen sich in die Tiefe. Alle Dungeons werden in 3-D-Sicht dargestellt. Mit der Maus öffnet Ihr Türen oder nehmt Gegenstände auf. In den Labyrinthen findet Ihr wichtige Schlüssel und befreit Gefangene, die sich aus Dankbarkeit der Armee anschließen. Vier einzelne Charakterbildschirme informieren über Zustand und Bewaffnung der Partymitglieder. Testmuster von Starbyte. *vw*

Gut!

Medusa sei Dank: Die faszinierende Mischung aus Strategie, Handel und Rollenspiel haut auch im zweiten Teil hin. "Return of Medusa" ist glücklicherweise nicht bloß ein Aufguß des bekannten Spielprinzips: Die Einführung von 3-D-Dungeons und animierten Seegefechten ist genau die richtige Prise Neuheit, die man von einer Fortsetzung erwarten darf. Gleichzeitig wurden alle bewährten Details des ersten Teils übernommen. Feldherren haben wieder genug Spielraum für ausgeklügelte Strategien, Händler dürfen die Konkurrenz ausstechen. Die Steuerung mit der Maus ist denkbar einfach. So kommen Medusa-Veteranen schnell zu motivationsfördernden Aha-Erlebnissen. Spieler, die den ersten Kampf mit der Dämonenkönigin nicht ausgetragen haben, werden allerdings etwas länger in Morenor unterwegs sein.

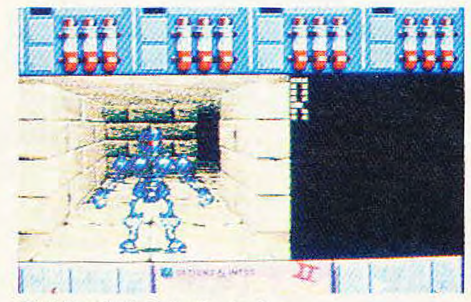
STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 73%	**C 64**
Grafik: 71% Sound: 56%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	



Morener im Jahr 2200: Die Landschaft hat sich kaum verändert. (Atari ST)



Dreidimensionale Neuheiten: ein Dungeon mit Roboter (Atari ST)



Die Kugel rollt und Bargeld winkt. Auf eine schnelle Mark ins Casino (Atari ST)



Feuern aus allen Rohren oder die eigene Flotte taucht ab (Atari ST)

ABGEDREHT

Nebulus 2

Zu den wenigen originellen Geschicklichkeitsperlen der 80er Jahre zählte zweifellos Hewsons "Nebulus". Gut drei Jahre später veröffentlicht die Nachfolgefirma 21st Century Entertainment (Hewson existiert inzwischen nicht mehr) das Nachfolgespiel. Interessanterweise wurde "Nebulus 2" nicht vom Original-Schöpfer John Phillips, sondern vom deutschen Programmierteam Infernal Byte Systems programmiert.

Die fleißigen Jungs haben sich nicht auf den Lorbeeren des Originals ausgeruht, sondern einige neue Spielelemente eingebaut. Blickfang ist nach wie vor der drehfreudige Turm, der mehrere Bildschirme hoch ist. Die ersten acht Türme müßt Ihr von unten nach oben erklimmen, die restlichen acht sind von oben nach unten zu meistern. Ihr steuert den Frosch wie gewohnt über Plattformen und durch Tunnels. Gegnern wird entweder ausgewichen oder man schießt sie schlichtweg ab.

Ab und zu trefft Ihr auf ein Geschenkpaket. Kaum habt Ihr es berührt, dürft Ihr Euch eines von sechs Extras aussuchen, das Ihr später bei Bedarf einsetzt. Neben Schlüsseln (öffnen Türen), Magneten (heben den Frosch eine Stufe empor) und Raketen (töten Feinde) stehen Stiefel (extraweiter Sprung), Teleporter und ein Auge (ermöglicht Turmübersicht) zur Wahl.

Die Zwischensequenzen wurden ebenfalls etwas aufgepeppt und geben sich als drei verschiedene (immer geschicklichkeitsorientierte) Spiele die Ehre. Auf Wunsch dürft Ihr entweder die ersten oder die zweiten acht Türme spielen. Paßwörter gibt's allerdings nur dann, wenn Ihr die 16 Stück von Anfang an erklimmt. Ein Musikmenü ist ebenfalls mit von der Partie. *mg*



Schon der "einfachste" der 16 Türme läßt mich verzweifeln: drei Schritte hier, ein Hüpfer dort, Platsch, Bumm, Pogo tot. Im Klartext: Nebulus 2 ist nicht schwierig, sondern sehr schwierig. Bei mir hört der Spaß auf, wenn ich alle Bildschirmleben in Kürze verbraten habe. Eine Handvoll erlesener Freaks wird von dem hohen Frustfaktor begeistert sein, aber für die meisten Normalsterblichen ist das Programm entschieden zu nervig. Schade drum, denn das mit ein paar Extras aufgepeppte Nebulus-Spielprinzip hat echte Klassikerqualität. Die grafisch abwechslungsreichen Türme sehen schick aus, der niedliche Pogo ist prima animiert und die Soundeffekte passen gut zum Geschehen. Nur bei der Spielbarkeit hat die Herrlichkeit ein jähes Ende. Da grabe ich lieber das Ur-Nebulus für den C64 aus.



Manche Türme sind von oben nach unten zu bezwingen (Amiga)



Endlich mal wieder ein Spiel, das nicht lieblos herunterprogrammiert wurde, sondern die Fähigkeiten des Amigas ordentlich ausreizt. Knackige Soundeffekte, farbenfrohe, aber niveauvolle Grafik und ein durchdachter Spielablauf sorgen für Hochstimmung. Am Grundkonzept der Drehtürme wurde glücklicherweise nicht gefummelt, lediglich ein paar Extras peppen das Geschehen etwas auf. Ab und zu kann ich mich allerdings des Eindrucks nicht erwehren, daß die zusätzlichen Features eher schaden als nützen. Es wird zwar deutlich mehr Abwechslung geboten, aber ich halte das Original schon für fesselnd genug — Geschmackssache. Mehr zu denken gibt mir der überraschend hohe Schwierigkeitsgrad. Einsteigern kann Nebulus 2 jedenfalls nicht empfohlen werden.



STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 71%
nicht geplant	Grafik: 78% Sound: 73%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Der nette Herr stimmt Euch auf den nächsten Turm ein



Am unteren Bildschirmrand seht Ihr grafische Symbole für die sechs verschiedenen Extras (Amiga)



Links seht Ihr die Vorratskammer an Extrawaffen (Amiga)



Knirsch, da war die Spinne platt (MS-DOS/VGA)

PANTOFFELHELD

Hägar

Er segelt im Stern-Magazin, läßt sich von Frau Helga in 1700 Tageszeitungen den Kopf waschen und brilliert in unzähligen Taschenbüchern: "Hägar" hat die deutschen Comicfans fest im Griff. Nachdem Branchenkollege "Werner" schon vor etlichen Jahren auf Diskette gebannt wurde, steht nun die Computerspielpremiere von Hägar an.

Die Programmierer von Kingsoft ließen sich auf keine großen Wagnisse ein, und siedelten die Umsetzung im bewährten Jump'n'Run-Milieu an. Hägar muß acht Inseln ansegeln, von denen er seiner Helga bestimmte Dinge mitbringen soll. Hat er eine Teilaufgabe zur Zufriedenheit seiner Liebsten erledigt, gibt's zur Belohnung ein Paßwort. Auf den verschiedenen Inseln erwarten Hägar tonnenweise Plattformen, genauso viele Hindernisse und natürlich Gegner en masse. Anfangs setzt er sie meist mit seinem Kurzschwert schachmatt, später kauft sich der tapfere Eroberer im Shop diverse Extras und frischt seinen Energievorrat auf. Die Zusatzwaffen werden über die Funktionstasten bedient. *mg*

Geht so



Vom Standpunkt eines "Nicht-Hägar-Fans" gesehen, säuft das Spiel etwas ab. Die Levels sind zwar ganz nett doch die ein oder andere Unzulänglichkeit (Beispiele: man sieht nicht immer, wohin man springt; Bedienung der Extrawaffen über Tastatur) trüben das Jump'n'Run-Vergnügen beträchtlich. Die hübsche Aufmachung mit Landkarte und Küßchen von Helga sowie eine hübsche Grafik versöhnen allerdings etwas. Hägar-Freaks müssen das Programm wohl haben, der Rest bekommt einen akzeptablen Gegenwert für sein Geld. Im Vergleich zu anderen Lizenzspielen zieht sich Hägar gut aus der Affaire.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
nicht geplant	Grafik: 66% Sound: 52%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

PFUI SPINNE!

Arachnophobia

Wer schon zu hysterischen Anfällen neigt, wenn ein Weberknecht über die Badezimmerfliesen huscht, sollte sich den Steven-Spielberg-Thriller "Arachnophobia" lieber nicht antun. Eine Sippe großer, giftiger und schlecht gelaunter Killerspinnen ist hier Mundwerkzeuge wetzend hinter den Bewohnern einer amerikanischen Kleinstadt her. Der spannende Streifen bringt nicht nur Spinnenhasser an den Rande des Nervenzusammenbruchs.

Das Spiel zum Film macht Eich zum Mitglied einer Kammerjäger-Kolonne. Gleich in mehreren Städten sind Gebäude von den Killerspinnen befallen. Ihr steuert Euer Krabblerkiller-Sprite von links nach rechts in die einzelnen Räume und könnt auch Treppen benutzen. Um einen der achtbeinigen Quälgeister zu eliminieren, zerquetscht man ihn elegant mit dem Gummistiefel oder setzt eine Ladung chemischen Todesatem ein, dessen Vorrat jedoch begrenzt ist. Ist einmal eine Stadt geschafft, könnt Ihr sie bei späteren Spielversuchen dank Save-Option überspringen. *hl*

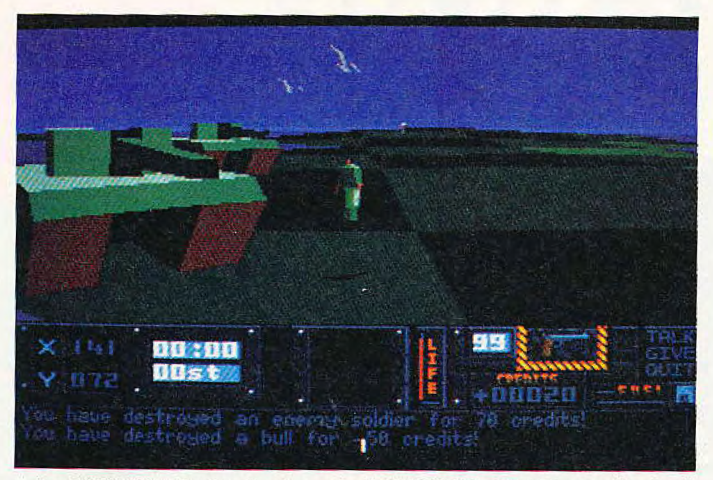
Geht so



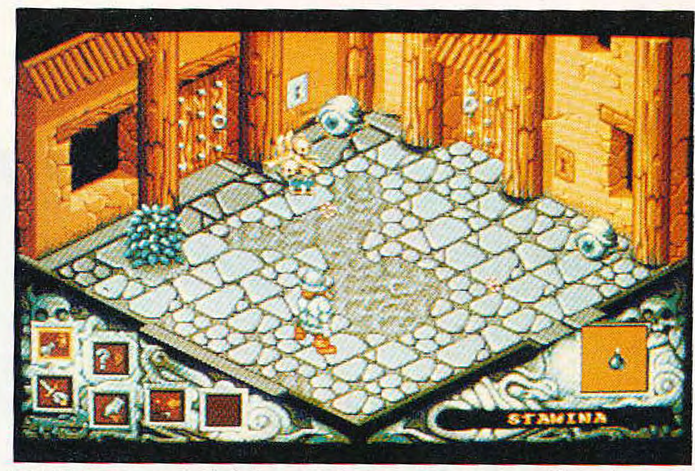
Das gemütliche Spinnenvernichten nimmt sich zum Glück nicht allzu ernst. Von diversen Witzchen im Handbuch bis zur spektakulären "Game Over"-Grafik funkelt viel Schwarzer Humor durch. Das Spielprinzip ist recht durchsichtig, hat aber einen gewissen Primitivcharme. Die niedlich animierten krabbelnden Killer lauern an Decken und hinter Gegenständen; das Zermatschen oder Abfackeln (den Flammenwerfer gibt's als Extrawaffe) der kleinen Ekelpakete ist höchst befriedigend. Auf Dauer mangelt's an Abwechslung, aber kurzfristig spielt er sich ganz nett, der Kammerjäger-Trip.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Titus/Disney, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 61%	AMIGA
Grafik: 63% Sound: 21%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Animation? Nein danke: Hunter watschelt lieber in zwei Phasen (Amiga).



Das fliegende Unheil: Schau mir in die Augen, Kleines (Amiga).

JÄGER UND SAMMLER

Hunter

Diesmal darf der Spieler in Form von "Hunter" eine kleine Gruppe von Inseln befreien, die unter feindliche Kontrolle geraten sind. Der Spieler steuert Hunter mit dem Joystick über eine Fraktal-Landschaft.

In der Landschaft stehen Häuser (darf man betreten und plündern), Fahrzeuge aller Art (darf man benutzen), feindliche Soldaten (darf man beschießen).

Es stehen drei Spielarten zur Wahl. In "Hunter" macht der Spieler sich an den feindlichen General heran; sechs Tage Spielzeit stehen für diese komplexe Aufgabe zur Verfügung. "Mission" ist schon etwas einfacher, hier sollen in ein paar Tagen ein paar Gegenstände gefunden werden. "Action" trifft kurz, knapp und knackig, worum's in der dritten Spielart geht: Ballern, was das Zeug hält. Sollte der tapfere Zinnsoldat mit einem Panzer, einer Kugel oder ähnlich Bleihaltigem kollidieren, dürfen Sie den zuletzt gespeicherten Spielstand laden.

Testmuster von Activision; das Spiel wird in einer komplett deutschen Version erscheinen. *al*

Na ja...

Bei Hunter kommt wenig Jagdfieber auf: Was auf den ersten Blick interessant aussieht, entpuppt sich nach einer halben Stunde als ziemlich dröge. Hunter beschränkt sich auf das altbekannte "Gehe von Punkt 1 nach Punkt 2, sammle Gegenstand 1 auf und benutze ihn bei Punkt 3" — ich kann's einfach nicht mehr sehen. Außerdem wurde bei der Grafik gepfuscht: Die Spielfigur bewegt sich, als habe sie zwei Gipsbeine, dann wieder schwebt ein Laster in der Luft, als habe er Flügelchen — keine Meisterleistung. Wer der Kategorie "Soldat und 3D" verfallen ist, sollte lieber zu "Midwinter II" greifen, das ist wesentlich gehaltvoller.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 46 %
nicht geplant	Grafik: 38 % Sound: 22 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DA CAPO

Cadaver, Payoff

Karadoc ist wieder unterwegs! Besser, man kommt ihm nicht in die Quere, denn unser Zwerg ist ganz schön sauer. Da hat er sich im ersten Teil von "Cadaver" durch fünf sauschwere Level geschlagen. Hat sogar einen in Spielerkreisen berüchtigten Drachen aufs Kreuz gelegt und was passiert? Sein Auftraggeber ist verschwunden, Essig ist's mit der üppigen Belohnung.

Habt Ihr das Originalprogramm, dürft Ihr Euch mit der Zusatzdiskette wieder ins Action-Adventure stürzen und vier komplett neu gestaltete Level erkunden. Wie im ersten Teil sind die Räume mit Monstern und zahlreichen Rätseln bestückt. An Steuerung und Spielperspektive hat sich nichts geändert: Ihr seht jeden der Räume von schräg oben; der Zwerg wird per Joystick gesteuert und greift über ein Icon-Menü in das Fantasy-Geschehen ein. Um einen Spielstand zu speichern, muß Karadoc einen Teil seines Goldvorrats opfern.

Eingebautes Automapping sorgt für Überblick in den Leveln. Testmuster von United Software. *vw*

Super!



Die Bitmap Brothers lassen sich nicht lumpen: Alle Ideen, Grafiken und Rätsel, die im fantastischen ersten Teil keinen Platz gefunden haben, sind in diesem wirklich schönen Programm vereint. Karadoc darf sogar unter freiem Himmel auf Tour gehen und die liebevoll gestalteten Winkel und Gassen eines mittelalterlichen Städtchens erkunden. Darüber hinaus besucht Ihr Höhlen, Tempel, zahllose Häuser und einen echten altenglischen Pub (übrigens die Stammkneipe der "Bitmaps" an der Themse). "The Payoff" ist eine gelungene Erweiterung und vorbehaltlos zu empfehlen.

STECKBRIEF

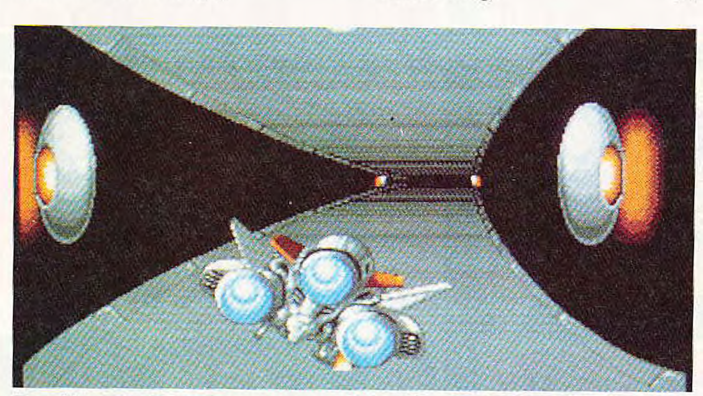
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA —
in Vorbereitung	Grafik: 83 % Sound: 61 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DO IT AGAIN, IREM

R-Type II

Wer hätte das gedacht: Ballerspielklassiker "R-Type", der vor Jahren eine wahre Extrawaffenflut in den Spielhallen auslöste, ist plötzlich wieder in aller Munde. Die aktuelle Version fürs Super Famicom ruckelt ganz fürchterlich (sagt man), auf dem Game Boy spielt sich der Vorgänger absolut prächtig (bewiesen). Damit auch Computerspieler in die rege Diskussion um dieses Irem-Spiel eingreifen können, beauftragte Activision die englischen Entwickler Arc Development ("Forgotten Worlds", "Saint Dragon") mit der Umsetzung des zweiten Teils für Atari ST und Amiga.



Euer Raumschiff auf dem Weg ins Gefecht

Die actionlastige Story hat sich über die Jahre um keinen Deut verändert: Der wagemutige Spieler pilotiert sein Kampfraumschiff durch fallenbestückte High-Tech-Höhlen, durch organische Labyrinthe und menschenleere Weltraumpassagen. Geballert wird ständig: Zu Beginn mit der biederen Weltraumkanone, später mit zig anderen Extrawaffen, die der Spieler aus bösen Aliens herausschießen und aufsammeln kann. Prominentestes Mitglied der Wummen-Gang ist der unzerstörbare und fleißig mitballernde Side-Kick-Roboter. Dieser kann sowohl als wehrhaftes Schild ans Raumschiff angekoppelt, als auch per Knopfdruck selbständig auf Feinde gehetzt werden. Außerdem Standard: der Beam-Schuß, der sich durch längeres Drücken des Feuerknopfes auflädt und so schließlich als besonders effektiver Plasmaklumpen Roboter und Monster vom Bildschirm fegt. Den Beam-Schuß haben die Irem-Entwickler noch einmal kräftig getunt: Hält der Spieler den Feuerknopf besonders ausdauernd gedrückt, wandert die Beam-Anzeige vom blauen geradewegs in den neuartigen roten Bereich. Wer nun den Knopf losläßt, schickt einen sich mehrfach aufspaltenden Beam-Schuß los.

Unnötig zu sagen, daß noch eine ganze Menge weiterer Waffen und Mittel-, End- und Standardgegner in die sechs Levels von R-Type II gepackt wurden. Ein Continue-Modus komplettiert diese Automatenumsetzung. *wi*

Geht so

Das war vorauszusehen: Technisch ist R-Type II — wie die meisten englischen Computerspielumsetzungen dieser Tage — hoffnungslos hinter dem Mond; Factor Five leistete mit der Amiga-Version des ersten Teil schon vor Jahren bessere Arbeit. Trotzdem bietet R-Type II akzeptablen Spielspaß dank eleganter (wenn auch lahmer) Grafik, nettem Sound und reichlich Abwechslung. Daß der Zwei-Spieler-Modus von faulen Programmieren vergessen wurde, ärgert mich dennoch und kostet dem Spiel ein freundliches Zweier-Grinsen. Ein weiteres "Pfui" geht an den nahezu unbesiegbaren Endgegner des ersten Levels. Knapp daneben ist auch vorbei — typisch.

Gut!

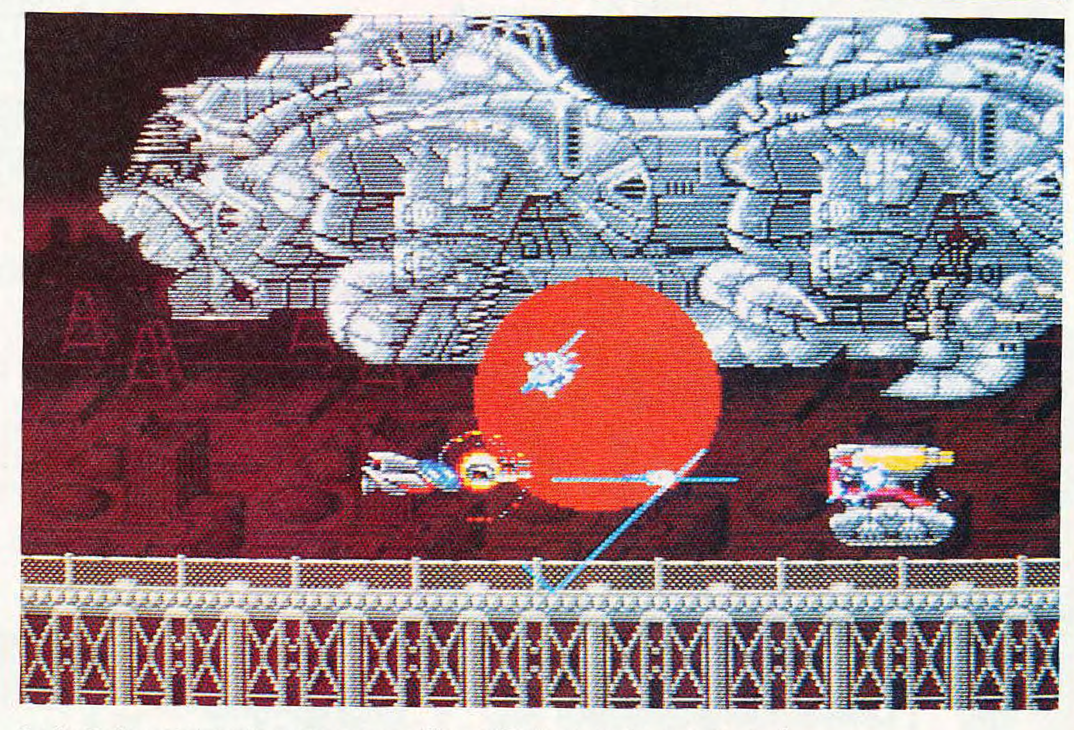


Wer nur auf die Fotos schaut, der könnte leicht zu dem Schluß kommen, daß die Amiga-Umsetzung perfekt gelungen ist. Leider täuscht der optische Eindruck. R-Type II wurde zwar größtenteils sehr liebevoll und detailgenau adaptiert, doch einige Abstimmungsprobleme liegen schwer im Magen. Angefangen vom Schwierigkeitsgrad, der viel zu hoch angesiedelt ist (schon der erste Obermotz wirkt übermotiviert) bis hin zu den technischen Problemen (es ruckelt leider ziemlich) häufen sich die Minuspunkte. Dabei fing alles so gut an: Die Atmosphäre des Spielautomaten wurde phantastisch eingefangen, die Aufmachung ist edel und auch die Musik kann sich wahrlich hören lassen. Es tut mir in der Seele weh, daß das Fein-Tuning fast gänzlich fehlt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 64%
nicht geplant	Grafik: 74% Sound: 69% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Große Sprites und massig Action bringen R-Type II teils arg ins Ruckeln (Amiga)



Auf zum nächsten Flurschaden (Amiga)

PRÄSI, KOMM NACH HAUSE!

Mercs

Der Präsident der Vereinigten Staaten bereist gerade in einer Friedensmission Mittelamerika, als er schwuppdiwupp von Rebellen der fiktiven Bananenrepublik Zutula gekidnappt wird. Die US-Regierung traut sich nicht, militärisch aktiv zu werden — andererseits hat man sich an den netten Präsidenten gewöhnt und möchte ihn ganz gerne zurückhaben. Also plündert man die Portokasse, um zwei harte Jungs vom Call-a-Söldner-Service "Mercs" anzuheuern.

Alleine oder zu zweit gleichzeitig steuert Ihr die schwerbewaffneten Mercs-Burschen durch acht Levels, die mal vertikal, mal horizontal scrollen.

Alles, was sich bewegt, ist tendenziell ein Gegner und eiligst mit einer MG-Salve einzudecken. Beim fröhlichen Geballer in freier Wildbahn dürfen Extras nicht fehlen, die verbrauchte Lebensenergie ersetzen und Eurer Waffe mehr Durchschlagskraft bescheren. Außerdem hüpft man manchmal in ein Fahrzeug und kann die Gegner gar überrollen — kein Fall von "Hallo Partner, danke schön". *hl*

Geht so



Von der Moral fange ich erst gar nicht an: Wem angesichts des groben "Schieß-alle-Feinde-ab"-Schemas übel wird, der ist ohnehin inkompatibel zu Mercs. Auch über alle inhaltlichen Bedenken erhabene Bildschirmkrieger müssen nicht gerade ihren Flammenwerfer versetzen, um dieses gute Stück unbedingt zu kaufen. Von der soliden Grafik und dem Zwei-Spieler-Modus mal abgesehen präsentiert sich Mercs als plumpes Hektikgeballer. Dem permanenten Rumknallen in alle Himmelsrichtungen geht jeder Pfiff ab. Man kann's zur Not spielen, aber relativ rasch droht Langeweile. Ein überflüssiges Allerweltsballerspiel.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

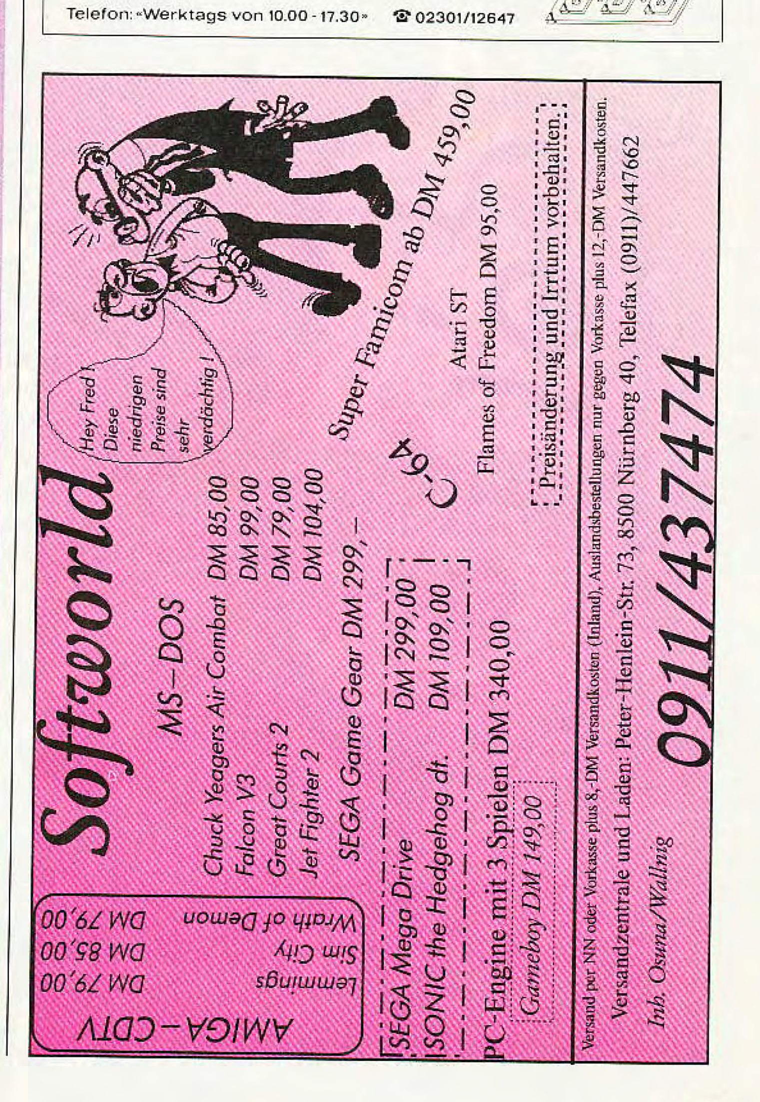
AMIGA 46%
Grafik: 72% Sound: 68%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 42%
Grafik: 66% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer

C 64
in Vorbereitung









Ungerührt

Ihr habt mit Eurem Musikvideotest auf Seite 145 in Heft 4/91 über das Midnight Oil-Video völlig recht. Man sollte es sich wirklich nicht ansehen, denn wir wissen doch schon alle, wie verschmutzt unsere Umwelt ist, wie unnötig Kriege und wie gefährlich Kernkraftwerke sind. Da brauchen wir nicht noch auch eine Musikgruppe, die uns ständig unter die Nase reibt, wie böse wir alle sind, wenn wir alles tolerieren. Au Mann, das ist der größte Fettnapf, in den je einer von Euch getreten ist. Es geht mir echt am Nerv vorbei, wie Ihr die Musik von Midnight Oil findet, aber dieser Satz: "Zwischen den einzelnen Titeln verraten die Bandmitglieder, daß Umweltverschmutzung eine ganz böse Sache ist (Eine brandneue Erkenntnis)" ist in meinen Augen nicht nur überflüssig, er drückt auch Eure völlige Inkompetenz aus, den Sinn so mancher Aussage zu verstehen. Vielleicht zeugt dieser Satz aber auch nur von dem schlechten Gewissen Eures "Testers", der sich mit derlei Problemen nicht konfrontiert sehen will oder er ist der Meinung, seine Aussage höre sich besonders schlau an. Die Jungs von Midnight Oil haben wirklich recht:

"Some people laugh, some never learn this land must change or land must burn."

Manche können es anscheinend nicht oft genug gesagt kriegen.

Widmet Euch lieber Euren Ballerspielen.

Simon Sierig, Blomberg

Man möge meine sarkastische Eruption bitte nicht mißverstehen. Natürlich ist Umweltverschmutzung kein Problem, über das man Witzchen machen sollte. Aber wenn ich mir ein Musikvideo ansehe und in Ruhe den Songs lauschen will, dann stört es den kulturellen Genuß ganz erheblich, wenn in Zwischeneinblendungen düsterminige Rockstars dahermurmeln, wie schlecht sie es finden, daß die Erde ökologisch zugrunde gerichtet wird. Das ist nun wirklich eine Binsenweisheit und sollte auch in den Liedtexten zum Ausdruck gebracht werden, aber in Monologform zwischen den (an sich guten) Liedern nervt's. Man stelle sich als Vergleich ein Computerspiel vor, bei dem immer an der spannendsten Stelle ein paar Minuten lange belehrende Texte eingeblendet werden.

In einem Punkt muß ich allerdings Abbitte tun: Im Test des angesprochenen Musikvideos von Midnight Oil wurde nicht darauf hingewiesen, daß die Band ihren Anteil am Erlös an Umweltschutz-Organisationen spenden will. Die Typen von Midnight Oil reden also nicht nur über das Problem, sie tun auch etwas dagegen — Lob! *hl*

Kleines Bäh

Andauernd tauchen schon in den Spielbeschreibungen persönliche Meinungen des Autors auf. Raus damit! Die gehören in die Kästchen. (Beispiele gibt es in der Ausgabe 6/91 genug).

Ihr "Erotik-Report" war ja ganz schön langweilig. Es gibt auch noch andere Leser außer der Stammleserschaft zwischen 10 und 16 Jahren. Wenn Sie solche Themen behandeln, dann aber bitte mit allen Aspekten und Fakten.

Jakob Ruprecht, München

Taito-Manie

In Ausgabe 12/90 habt Ihr einen Konsolenvergleich abgedruckt, in dem auch das Sega Mega Drive aufgeführt wurde. In diesem Artikel schreibt Winfried Forster, daß die japanische Softwarefirma "Taito" für das Mega Drive Programme entwickelt. Bei dem Namen "Taito" machte es bei mir "Klick!", und ich kramte die verstaubte Ausgabe 09/89 hervor. In dieser Ausgabe haben Henrik Fisch und Heinrich Len-



hardt die PC-Engine-Umsetzung des Actionspektakels "Tiger Heli" getestet und für ziemlich gut befunden. Und wer hat den Knüller programmiert? Es war die Softwarefirma "Taito". Nun muß man wissen, daß ich unheilbar süchtig nach diesem Spiel bin. Ich will mir demnächst ein Mega Drive zulegen. Jetzt zu der extrem wichtigen Frage: Ist Euch bekannt, ob Taito beabsichtigt, dieses Programm für das Mega Drive zu programmieren?

Dieter Bürger, Brühl

Tiger Heli gibt es bereits seit längerer Zeit für das Mega Drive. Wir haben das Modul in Ausgabe 5/91 auf Seite 139 getestet. Die Umsetzung stammt allerdings nicht von Taito, sondern von Treco — was der Qualität allerdings nicht geschadet hat. Falls Du Dich auch für andere Mega-Drive-Spiele aus dem Hause Taito interessierst, solltest Du schleunigst zum Testteil weiterblättern. *mg/wi*



Amiga-Jones wartet auf seinen Einsatz in Atlantis (Andreas Waldt)

Geschmacklicher Ungeist

Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Aber wenn Ihr einerseits das Kinodebüt eines 24jährigen niedermacht ("Mark 13"), andererseits solche Plastikfilme wie "Zurück in die Zukunft III", "Hexen hexen" und "Pretty Woman" hochjubelt, müßt Ihr es Euch gefallen lassen, wenn ich frage, was für einen Geschmack Ihr habt. Sicher, "Mark 13" ist bisweilen widerlich, aber dennoch gut anzuschauen und über weite Strecken sogar spannend. Dagegen finde (nicht nur) ich, daß "Pretty Woman" die vollen 115 min. widerlich kitschig und langweilig ist, dafür aber garantiert vorher gründlich durchgecheckt, ob auch nur eine Szene nicht dem breiten Publikumsgeschmack entspricht. Von dem Double für Julia Roberts in manchen Szenen will ich erst gar nicht anfangen. Dasselbe gilt für "Zurück in die Zukunft III", der zusammen mit Teil 2 runtergekurbelt wurde (aus Kostengründen). Dagegen läßt schon der Name der Produktionsfirma von "Mark 13" ("Wicked Films" = "Böse Filme") vermuten, daß man hier nicht an den breiten Publikumsgeschmack gedacht hat.

Ich möchte hier daran erinnern, daß auch der Regisseur von "Poltergeist" und "Salem's Lot", Tobe Hopper, mit einem billig-brutalen Horrorfilm anfing ("The Texas Chainsaw Massacre", in Deutschland bekannt als "Blutgericht in Texas". George A. Romero ("Creepshow") dreht eigentlich nur Horrorfilme ("Night of the Living Dead", "Zombie") und Brian de Palma hat auch außer "The Untouchables" und "Fegefeuer der Eitelkeiten" noch andere Filme gedreht (u.a. eine "Psycho"-Version mit Bohrmaschine). Zudem haben alle drei Regisseure Stephen King verfilmt. Und Wes "Freddy Kruger" Craven hat auch schon einen Porno hinter sich. Woraus man folgern kann, daß man einen Regisseur nicht deshalb verdammen soll, nur weil er als Einstieg ins Big Business etwas "Anderes" dreht. Und schon gar nicht so gehässig wie vw das tat ("Vorm Bildschirm übergeben...").

Pelle Vehrenschild, Siegburg

Du hast vollkommen recht, über Geschmack läßt sich streiten. Du willst doch aber wohl nicht "The Texas Chain-



saw Massacre" oder Romeros Zombiefilme mit "Mark 13" vergleichen. Richard Stanley's Roboter ist nichts als ein Abklatsch von diesen längst etablierten Kino-Ikonen. Es war ja gerade Romeros Verdienst, eine Tür in völlig neue Räume zu öffnen, in die sich bis dahin kein Regisseur und Produzent gewagt hatte. Was macht Stanley? Er würfelt beliebig viele dieser Elemente und Themen zusammen, in der Hoffnung, daß dabei etwas Neues herauskommt — dem ist aber leider nicht so. Und gegen Plagiate hab ich was. Wer nicht auf Gewalt im Kino verzichten will, bitteschön, aber ein bißchen Sinn und Innovation sollte schon dahinterstecken. *vw*

Des Spielers Pein

"Hurra, ich hab'einen AT", dachte ich, und nun würde mir die Spiele-DOS-Welt offenstehen. Sofort kaufte ich mir Wing-Commander und flog die ersten Missionen. Das Spiel ist wirklich toll, nur das PC-Gequäke ging mir auf die Nerven. Die nächste Anschaffung war also eine Adlib-Soundkarte. Voller Erwartung baute ich das Ding ein und erhoffte mir Klangerlebnisse höchster Vollendung. Wie sehr war ich überrascht, daß die Karte gerade mal etwas besseren ST-Sound produziert. Zudem knistert und knackst sie und hängt sich gelegentlich schon mal auf. Dann ist nur noch ein häßliches Kreischen zu hören, und ich muß mich entscheiden, ob ich die Mission ohne Ton vollende oder erbost neustarte.

Wing Commander über die Tastatur zu spielen, ist auch nicht das Wahre. Also mußte ein Joystick her. Ich schloß das Gerät an, wollte mich sofort in die unendlichen Weiten des Weltraums stürzen und mußte feststellen, daß die Steuerung nicht funktionierte. Was war denn jetzt wieder los? Ich folgte dem Hinweis im Handbuch und gab bei der Spielauswahlmaske ein "J" ein, um den Joystick zu kalibrieren, doch nichts geschah. Eine Nachfrage beim Softwarehändler ergab, daß Wing Commander nur mit einem analogen Joystick läuft. Also wurde auch dieser gekauft und tatsächlich, mein Raumschiff bewegte sich, wenn auch nur nach links. Kalibriert habe ich den Joystick schließlich während des Fliegens, und muß das immer mal wieder tun, weil das Mistding sich verstellt.

Während ich also durchs All sause und Jagd auf feindliche Kilrathis mache, meldet sich plötzlich das Programm mit der Meldung: "Memory out of Space buffers!" und stürzt ab. "Oh nein," denke ich, "ich hasse dieses dämliche Betriebssystem DOS mit seiner bescheuerten Speicherverwaltung!" und wühle wieder im Handbuch. "Der Expanded-Memory-Treiber muß den LIM-Spezifikationen 3.0 entsprechen" steht dort. Aber das tut der Treiber meines ATs doch. Gerade deswegen habe ich mir ja einen mit Neat-Board gekauft, dem ein entsprechender Treiber beiliegt. Und trotzdem stürzt das Programm ab. Gibt es jemanden unter Euch oder den Lesern, die dieses Problem gelöst haben? Wenn mir keiner helfen kann, muß ich Wing Commander ohne Expanded Memory und mit dadurch bedingter "Limited Music" spielen und brauche dann auch keine Soundkarte mehr, denn dann habe ich weniger als den bereits erwähnten ST-Sound.

Wird es vielleicht irgendwann einen neuen Computer geben, der schnell ist und hervorragende Grafik- und Soundeigenschaften bietet? Und für den vor allen Dingen die Spiele direkt programmiert und nicht nur umgesetzt werden? Wenn ja, kann



Moderner Ninja-Kämpfer (Buck Ergenekon aus Oberusel)

jemand meinen 386er für'n Appel und ein Ei haben.

Peter Marx, Hartenfels

Vorsicht: Wing Commander hat's in sich. Das Pfeifen der Adlibkarte kenne ich nur zu gut; das kann behoben werden. Da Du ein echtes PC-Rennpferd besitzt, ist der Bus zu schnell für die Adlibkarte. Die ist völlig überfordert und reagiert mit einem ziemlich üblem Pfeifen. Du solltest den Bus runterregeln: Wenn der PC startet, ins Setup gehen und dort auf langsamer schalten. Die anderen Probleme könnten mit dem Betriebssystem zusammenhängen: Ruf doch mal zum Lesertelefon bei mir an. *al*

Reingefallen

Seit ich den Test der PC-Fassung des 6. Teils gelesen habe, bin ich Ultima-süchtig. Als ich dann den Test der C-64-Fassung las, war ich schon enttäuscht, was den Schwierigkeitsgrad angeht. Ihr schreibt, es sei nichts für Einsteiger, unten steht aber als Schwierigkeit "mittel". Was denn nun? Auch brauche ich Euren Rat: Ich will sowieso in zwei bis drei Jahren auf IBM-PC umsteigen. Sollte ich mir Ultima VI trotzdem schon für PC jetzt kaufen, wegen der tollen Packungsbeilagen (Stein, Stoffkarte)? Ich befürchte nämlich, daß dies dann nicht mehr enthalten ist. Das ist mir schon passiert: mit Ultima III. Vor kurzem gekauft, stelle ich fest, statt der Stoffkarte ist nur eine Karte auf A5-Papier drin. Reingefallen.

Stefan Klement, Rehau

Ich würde besser nicht mehr allzulange warten, weder mit dem PC noch mit Ultima VI. Erstens werden die PCs immer billiger, zweitens kann es passierten, daß in drei Jahren nur noch die "Low-Level"-Ausgabe von Ultima VI erhältlich ist. Was den Schwierigkeitsgrad angeht: Ultima ist sehr, sehr umfangreich, aber hat keine allzuschweren Stellen, an denen man hängen könnte. Ergo: Schwierigkeitsgrad "mittel", aber nichts für Rollenspieleinsteiger. *al*

Düstere Vorahnung

In letzter Zeit müssen wir als stolze Amiga-Besitzer leider immer öfter feststellen, daß zum größten Teil nur noch MS-DOS-Spiele getestet und die anderen Systeme zunehmend vernachlässigt werden. Dies erinnert mich an die Zeit vor etwa einem Jahr, als es mit dem C 64 zu Ende ging und mehr und mehr Amiga-Spiele getestet wurden. Ereilt nun auch den Amiga das Schicksal, welches damals dem C 64 zuteil wurde?

Andreas Wenzel+David Thür, Königswinter

Keine Panik, noch müssen "stolze Amiga-Besitzer" nicht auf den PC umsteigen. Richtig ist jedoch, daß der Amiga in den USA bereits auf dem absteigenden Ast ist, während er sich bei französischen, deutschen und englischen Entwicklern noch großer Beliebtheit erfreut.
Auch in der Redaktion gehen die Meinungen zu diesem Thema stark auseinander, so daß wir hier keine definitive Aussage zur Zukunft dieses Computers fällen wollen.

Fortsetzung auf Seite 102

CREME de la CREME

Der Sommer ist die Zeit, in der man noch am ehesten auf den Spielcomputer oder die Lieblingskonsole verzichten kann. Die Bestenlisten stehen nahezu still oder legen sogar den Rückwärtsgang ein: Allein bei den "besten Computerspielen" gelang es vier ältlichen Spitzentiteln, die Softwareflaute auszunützen und noch einmal Créme de la Créme-Luft zu schnuppern. Unsere Bonusliste bietet deshalb ganz bewußt zum Sommerloch ein paar Spiele zum Abgewöhnen: Unter "Ist die Grafik schon gemein, muß das Spiel gar grausam sein" stellen wir Euch die peinlichsten Pixel-Ausrutscher und ärgerlichsten Grafikpatzer der letzten zwölf Monate vor. Natürlich mit authentischen Grafikwertungen und vernichtenden Zitaten der Tester — viel Spaß. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(—)Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
4	(4) Ishido	87%	1/91
5	(6) Cadaver	86%	1/91
6	(7) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(8) Red Storm Rising	85%	10/90
8	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
9	(10)Turrican II	85%	4/91
10	(—)Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Cadaver	86%	10/90
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(4) Paradroid 90	83%	12/90
5	(—)Chip's Challenge	83%	7/91
6	(5) Sim City	81%	10/90
7	(6) Turrican	80%	12/90
8	(7) Turn it	80%	9/90
9	(9) Turrican II	79%	4/91
10	(10)Flood	79%	9/91

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	1/91
2	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
3	(3) Klax	89%	10/90
4	(4) Wonderland	88%	10/90
5	(5) Wing Commander	88%	12/90
6	(6) Links	87%	4/91
7	(7) Silent Service II	87%	10/90
8	(8) Ishido	87%	11/90
9	(9) Command HQ	87%	3/91
10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Turrican II	81%	4/91
5	(5) Buck Rogers	80%	4/91
6	(6) Ultima VI	78%	6/91
7	(9) Puzznic	77%	3/91
8	(10)Secret of the Silver Blades	76%	9/90
9	(—)Ski or Die	74%	9/90
10	(—)Bard's Tale III	71%	8/91

"Ist die Grafik schon gemein, muß das Spiel gar grausam sein"

Operation Com Bat "Übles Machwerk:... farbarme und schludrige Grafik läßt an den Amiga-Fähigkeiten zweifeln" (mh/12)

Dick Tracy "Dick ruckelt und zuckelt... die Grafik würde selbst auf 8 Bit-Maschinen zu Unmutsäußerungen führen" (vw/13)

Bundesliga Manager "grafisch so schlicht" (hl/14)

Microbattle "kein Wunder, daß auf der Packung nur der Digi-Ferrari der High-Score-Liste zu sehen ist" (wi/14)

Labyrinth "fuzzlig & fürchterlich" (al/15)

Universe 3 "grafische Dunkelwolke:... hat schon einige Lichtjahre auf dem Buckel" (vw/15)

Badland Pete "...die Grafik beleidigt" (vw/15)

Line of Fire "durch Klotzgrafik in tiefste Gurkenregionen" (hl/17)

Lettrix "kostensparend umgesetzt" (mg/17)

Slabs "einfallslose Grafik" (wi/17)

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(—) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
3	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
4	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(9) Populous	Mega Drive	86%	11/90
9	(10) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
10	(12) F-Zero	Super	85%	3/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(13) Shanghai	Lynx	85%	3/91
12	(14) Parodius	Game Boy	85%	7/91
13	(—) PGA Tour Golf	Mega Drive	85%	5/91
14	(15) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
15	(16) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
16	(17) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
17	(18) Probotector	NES	84%	12/90
18	(19) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
19	(20) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
20	(—) Bomber Boy	Game Boy	82%	12/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(2) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(3) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(4) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
6	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
7	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
8	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
9	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
10	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
11	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
12	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
13	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
14	(15) Klax	C-64	87%	10/90
15	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
16	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
17	(—) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90
18	(—) Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
19	(—) Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91
20	(—) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	10/90



Heft 9/91

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Hallo Computerspiele-Fans!

Da sage noch einer, daß Spielen mit dem Computer unkreativ macht oder der Fantasie schadet: Wenn man sich anschaut, was Ihr uns schon alles für unseren Playersguide-Wettbewerb geschickt habt, dann kommt man zu einem ganz anderen Eindruck: Ein bastelfreudiger Pirat hat es sogar geschafft, ein komplettes 3-D-Modell der Karibik zu bauen, inklusive Monkey- und Melee-Island. Oder wie wäre es mit einer Spiellösung als selbstgezeichneter Comic? Auch so ein Schmuckstück ist schon bei uns eingetrudelt, und wird sicher in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. Ihr seht, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Haltet Euch ran!

In diesem Monat sind erfreulich viele neue Cheats bei uns eingetrudelt. Macht weiter so! Um Euren Arbeitseifer etwas zu fördern, werden wir in Zukunft die doppelte Prämie für gelungene Cheats zahlen.

Wie immer geht natürlich auch der Rest der Tipstruppe nicht leer aus.

Viel Spaß und keinen verregneten Sommer wünscht

Volker

Savage Empire

Sebastian Busch aus Ismaning hat noch ein paar Anmerkungen zur bereits abgedruckten Komplettlösung.

Er meint, daß sich zwei Stellen im Spiel wesentlich eleganter bewältigen lassen; darunter vor allem die große Schlacht am Ende, die sich völlig vermeiden läßt.

Auf einer Insel westlich vom Dorf der Barako lebt Topuru, ein alter Mann, der sich einbildet, sein Gehirn verloren zu haben. Wenn man ihm einen blauen Stein (von den Sakkhra) gibt, bedankt er sich und verrät uns, wo der Eingang zu den Urali liegt. Außerdem gibt er uns etwas Schildkrötenfutter.

Jetzt ist der Tyrannosaurus, der den Zugang zum Stamm der Urali bewacht, kein Problem mehr. Hier wirft man das Schildkrötenfutter ins Wasser, woraufhin Wasserschildkröten auftauchen, auf denen man gemütlich daran vorbei zum Dorf reiten kann. Diese Methode ist im Gegensatz zur behelfsmäßigen Plachta-Methode im Spiel vorgesehen, und außerdem funktioniert sie hundertprozentig.

Nun zur Bewältigung des Spielendes:

Man muß die Generatoren in der unterirdischen Stadt der Kotl außer Betrieb setzen, damit die Azteken-Häuptlinge ihren Schutzschild verlieren.

Man sollte Yunapotli keinesfalls wichtige Ausrüstung geben, da er nicht lange leben wird. Dann spricht man mit der Projektion von Katakotl, die verrät, wie man zu den Kristallen (Generatoren) kommt.

Wenn man dem beschriebenen Weg folgt, findet man im Südosten ein "Control Panel". Dieses zerhackt man kurzerhand, freut sich, daß auch Johann Spector umgestimmt wurde (er tritt der Gruppe bei), und verläßt die Stadt wieder.

Die letzte Station ist der Trommelhügel nördlich von Tichticatl. Hier muß man nur noch die schon gebaute Trommel benutzen.

In der Höhle der Myrmidex, die man zum Schluß noch durchqueren muß (man kommt nach Betätigung der Trommel automatisch hin), hält man sich soweit wie möglich immer nach Nordwesten. Die etwas unmotiviert herumstreunenden Myrmidex (insgesamt nur etwa zehn Stück) dürften selbst ohne die Waffen der Kotl kein Problem sein. Die Myrmidex-Königin wird kurzerhand erschlagen, und der schwarze Mondstein hinter ihr ebenso.

vw

TIP DES MONATS

Wings

Stefan Weber aus Bremen schickte uns einen Cheat der absoluten Spitzenklasse. Die 500 Mark Prämie hat er damit locker verdient.

Gebt in der Flight School als Pilotennamen ein:

(SPACE) (SPACE) Who (SPACE) is (SPACE) The (SPACE) Riddler.

Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung und die doppelten Leerzeichen am Anfang des Satzes. Die Eingabe muß anschließend mit ESCAPE und nicht mit RETURN abgeschlossen werden. In der darauf einsetzenden Menüflut (ca. 10) dürft Ihr so ziemlich alles einstellen, was Euch in den Sinn kommt. Ihr sucht Euch aus, ob Ihr nur die 3-D-Sequenzen spielen wollt oder Euch auf das "Strafing" konzentriert; Ihr werdet unsterblich oder dauernd befördert. Keine Wünsche bleiben offen.

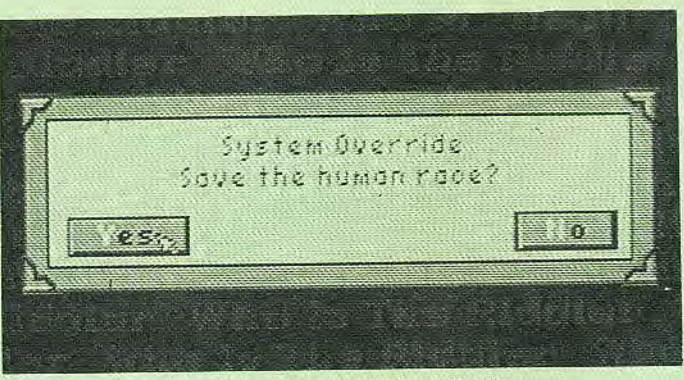
vw

P. P. Hammer

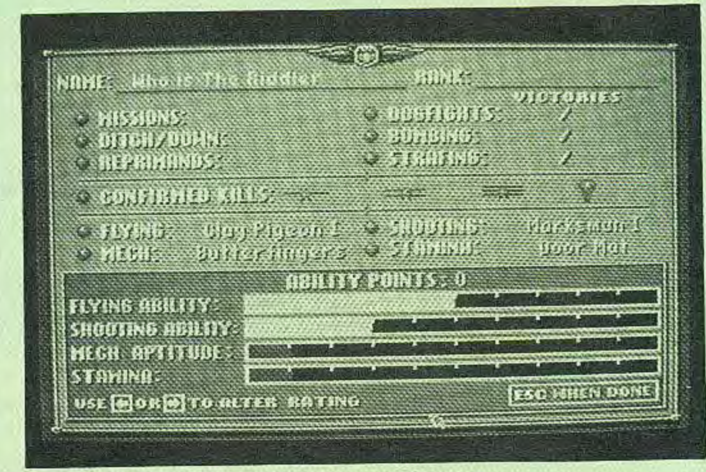
Oliver Vogt aus Langenhagen hat die Codes für die ersten sechs Levels erspielt. Haltet Euch ran und vervollständigt die Liste.

Level 2: GERBIACH
Level 3: RDHABWUG
Level 4: WRIJWVIW
Level 5: HJBIJUWV
Level 6: WIWHSTSU

vw



Wir retten die menschliche Rasse dank Cheat-Menü



Der "Rätsler" trägt sich in die Namensliste ein

Lords of Doom

Thomas Gieseke aus Ronnenberg hat eine Komplettlösung zu Starbytes "Lords of Doom" abgeliefert.

Orte

Man startet das Spiel in Raum 7. Um in das Haus zu gelangen, nimmt man aus dem linken Gebüsch in Raum 44 den Schlüssel und öffnet damit die Haustür. In den Keller kommt man, indem man mit der Schaufel aus Raum 15 das Geröll in Raum 68 entfernt und in Raum 70 die Tür mit dem Schlüssel aus Raum 55 öffnet.

In Raum 60 liegt ebenfalls ein Schlüssel. Mit ihm öffnet man die Tür in Raum 61 und gelangt dann über eine Treppe in den ersten Stock. Wenn man mit dem Brecheisen aus Raum 5 die Tür in Raum 56 bearbeitet, kann man in den Garten (Räume 57, 58) gehen.

Charaktere

Das Spiel starten wir zuerst nur mit Charlie und Sharon. Um Susan Leicester und Abraham van Halen herbeizuholen, muß man das Telefonbuch aus Raum 45 holen, es lesen und mit dem Telegraphen in Raum 8 benutzen.

Nahrung

Nahrung findet man in den Räumen 3, 11, 14, 48, 49, 50, 55 und 78. Wenn man in Raum 15 den Wasserhahn anstellt und ihn mit einer leeren Flasche benutzt (zu finden in den Räumen 21, 48, 56), kann man sich ständig neue Getränke verschaffen.

Waffen

Bei Lords of Doom gibt es neben Hieb- und Stichwaffen auch Schußwaffen:

Axt	Raum 2
Brecheisen	Raum 5
Messer	Raum 3/48
2 Pistolen	Raum 28
1 Pistole	Raum 65
1 Armbrust	Raum 61
1 Flammenwerfer	Raum 6/15

Nachladen: Die Pistolen lädt man entweder mit den Patronen aus Raum 65 oder man verbindet die Form (Raum 28, Schrank mit Brecheisen öffnen) mit dem Ofen in Raum 5. Nun kann man aus Schmuck (Räume 65, 100) Silberkugeln schmieden.

Die Armbrust lädt man mit Bolzen. In Raum 2 zerhackt man mit der Axt den Holzhaufen und bearbeitet die Pflöcke mit dem Taschenmesser (Raum 6).

Um den Flammenwerfer zu laden, holt man das Abflußrohr aus Raum 21 und zapft damit das Auto (Raum 4) an.

Pistolen sind besonders wirkungsvoll gegen Zombies aller Art. Vampire werden mit der Armbrust und Mumien mit dem Flammenwerfer zu ihren Ahnen geschickt.

Informationen

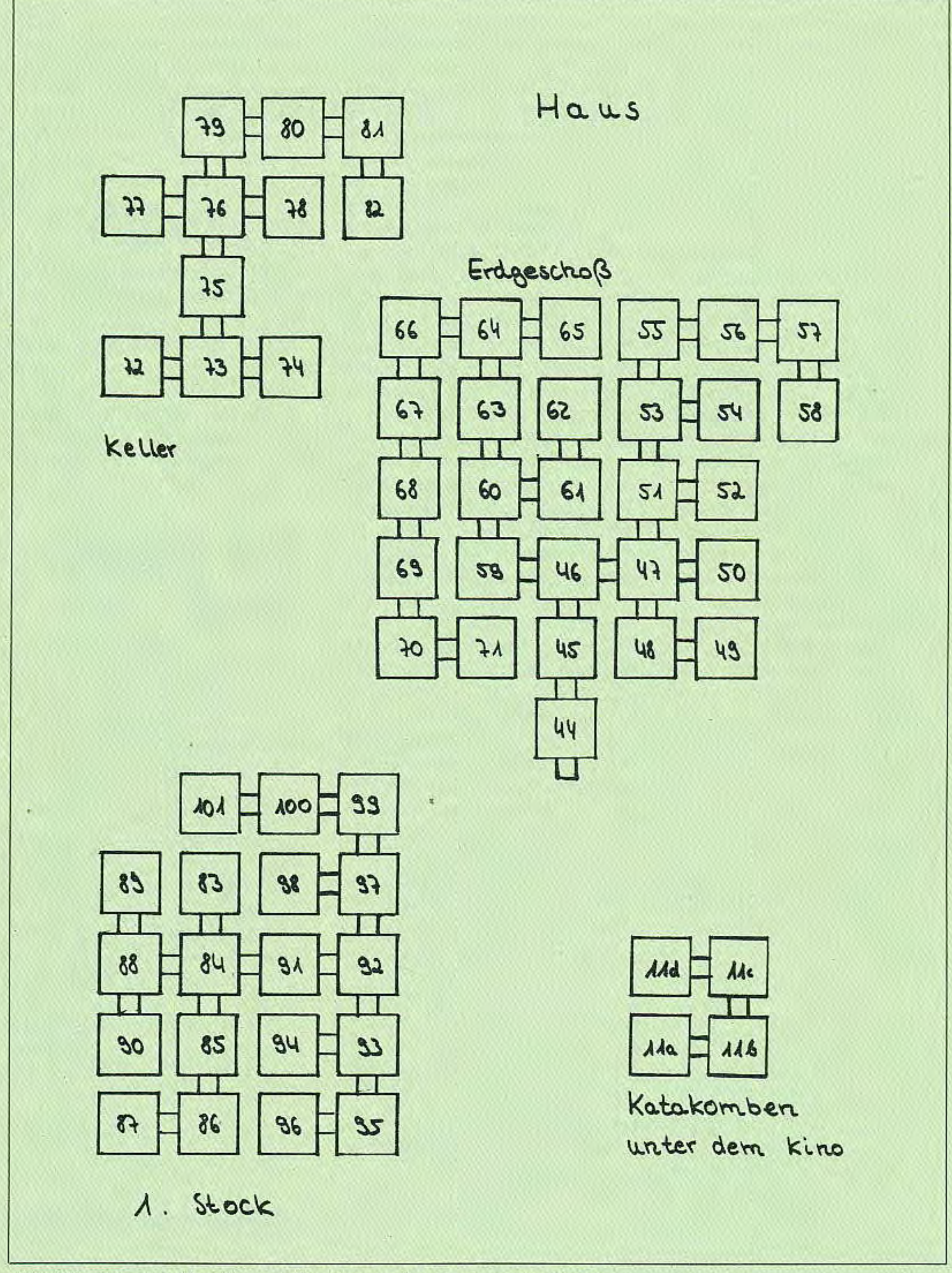
Man sollte unbedingt die Bücher in den Räumen 12, 54, 96 und 101 lesen. Sie enthalten z. T. wichtige Informationen.

Der Lord der Werwölfe

Man liest in Raum 96 das Buch über Sir John. Nun schnappt man sich die Schaufel aus Raum 15, eilt zum Friedhof und buddelt in Raum 39 das Grab des Sir John auf. Den Zombie schießt man kurzerhand über den Haufen. Nun holt man sich das Wolfskraut aus dem Sarg, schmiedet, wie oben beschrieben, Silberkugeln, lädt damit eine Pistole und begibt sich in den Wald (Raum 17). Dort macht man mit allen möglichen Waffen die Werwölfe nieder und versucht in den Raum 18 zu gelangen. Da steckt man dem Oberwerwolf das Wolfskraut ins Maul und streckt ihn mit einem Schuß aus der mit Silberkugeln geladenen Pistole nieder.

Der Lord der Vampire

In Raum 96 liest man nun das Buch über den Obervamp, holt sich mit einer leeren Flasche Weihwasser aus Raum 30 und nimmt von dort gleich das Kruzifix mit. In Raum 2 besorgt Ihr Euch einen spitzen Pflock (mit Axt Holzstapel bearbeiten) und düst in den Keller. In Raum 81 begegnen ei-



Werwölfe, Vampire, Mumien und Zombies wollen Euch an den Kragen

nem ein paar Vamps, die man locker plattmacht. In Raum 82 steht man nun dem Lord der Vampire gegenüber. Man begießt ihn mit Weihwasser, zeigt ihm das Kruzifix und steckt ihm einen Pflock ins Herz. Nun nimmt man aus dem Sarg die Schriftrolle und liest sie.

Der Lord der Mumien

Zuerst geht man auf Zettelsuche. Hinter der Urkunde in Raum 59 finden wir den ersten. Nun hole man sich den Handschuh aus Raum 57 und öffne damit die Truhe in Raum 52.

In Raum 74 durchforscht man die Kartoffeln und in Raum 77 die Körbe. Den letzten Zettel findet man in Raum 94 unter dem Billardtisch. Nun öffnet man in Raum 101 den Tresor mit der Kombination 2/8/1/1/3.

Mit dem Schlüssel öffnet man in Raum 20 ein Schließfach und findet ein Ankh, welches man an sich nimmt. Aus Raum 28 holt man sich das Nitro und aus Raum 5 den Draht. Nun öffnet man mit dem Brecheisen die Motorhaube des Autos in Raum 4. Die Batterie, die man findet, verbindet man mit dem Draht und dem Nitro und schon haben wir eine hübsche kleine Bombe, die man im Kino (Raum 11) ablegt. Nun klopfen wir mit der Schere (Raum 21) auf den Telegraphen (Raum 8). Er löst sich und wird von uns mitgenommen. In Raum 10 benutzen wir ihn im Kino. Nachdem uns das Kino um die Ohren geflogen ist, gehen wir hinein (11a.). Vorher füllen wir unseren Flammenwerfer lieber noch einmal. Wir begeben uns in den Raum 11c und bekämpfen die fünf Mumien. Nach dem heißen Kampf, den wir noch nicht mit dem Flammenwerfer geführt haben, starrt uns die Obermumie in Raum 11d an. Wir lassen ihn das Ankh bewundern und feuern sechsmal mit dem Flammenwerfer auf die Mumie.

Der Lord der Zombies

Mit ihm wollen wir uns als letztes beschäftigen. Wir packen die Axt und die Schaufel ein und gehen in Raum 35. Dort buddeln wir etwas geweihte Erde aus und nehmen sie ebenfalls mit. Und nun wird es hart:

Trotz aller Warnungen schicken wir einen Charakter in den Raum 41. Von dort zieht er sich sofort zurück in den Raum 38. Hier endet seine Flucht, weil die Zombies ihn eingeholt haben und beginnen ihn zu verdauen. Da die Zombies ausreichend abgelenkt sind, können wir uns in den Raum 42 begeben. Dort räumen wir mit der Schaufel den Müll weg und gelangen in die Gruft des Zombies. Ihn bearbeitet man nun mit der Axt, und wenn er tödlich getroffen zusammensackt, überhäufen wir ihn mit der geweihten Erde. Friede seiner Asche! *vw*

Nightshift

Dirk Reichelt aus Dortmund erleichtert das Darth Vader basteln.

Wenn man in der High-score-Liste

MPICKLE

eingibt, kommt man, auch ohne etwas produziert zu haben, in den nächsten Level. *vw*

The Killing Cloud

Andreas Wroblewski aus Berlin hat einen Cheat zu "The Killing Cloud" ausbaldowert. Um in der nächsten Mission die Netze und P.U.P's zu ändern, gibt man in den Levelcodes an 2. und 3. Stelle die Anzahl der Netze und P.U.P's an. Dabei müssen die beiden Stellen immer die gleichen Buchstaben oder Zahlen aufweisen:

O bedeutet 35 Netze und P.U.P's

9 bedeutet 15 Netze und P.U.P's

Q bedeutet vier Netze und P.U.P's *vw*

Nuclear War

Bernd Peter aus Zeitlarn strebt die Weltherrschaft an und rüstet seine Streitmacht gewaltig auf. Wenn man unendlich viele Mega-Cannons und NP-1 Bomber von 50 Megatonnen Payload auf 100 Megatonnen Payload "auffrisieren" will, braucht man zuerst zwei Dinge:

— 1 NP-1 Bomber

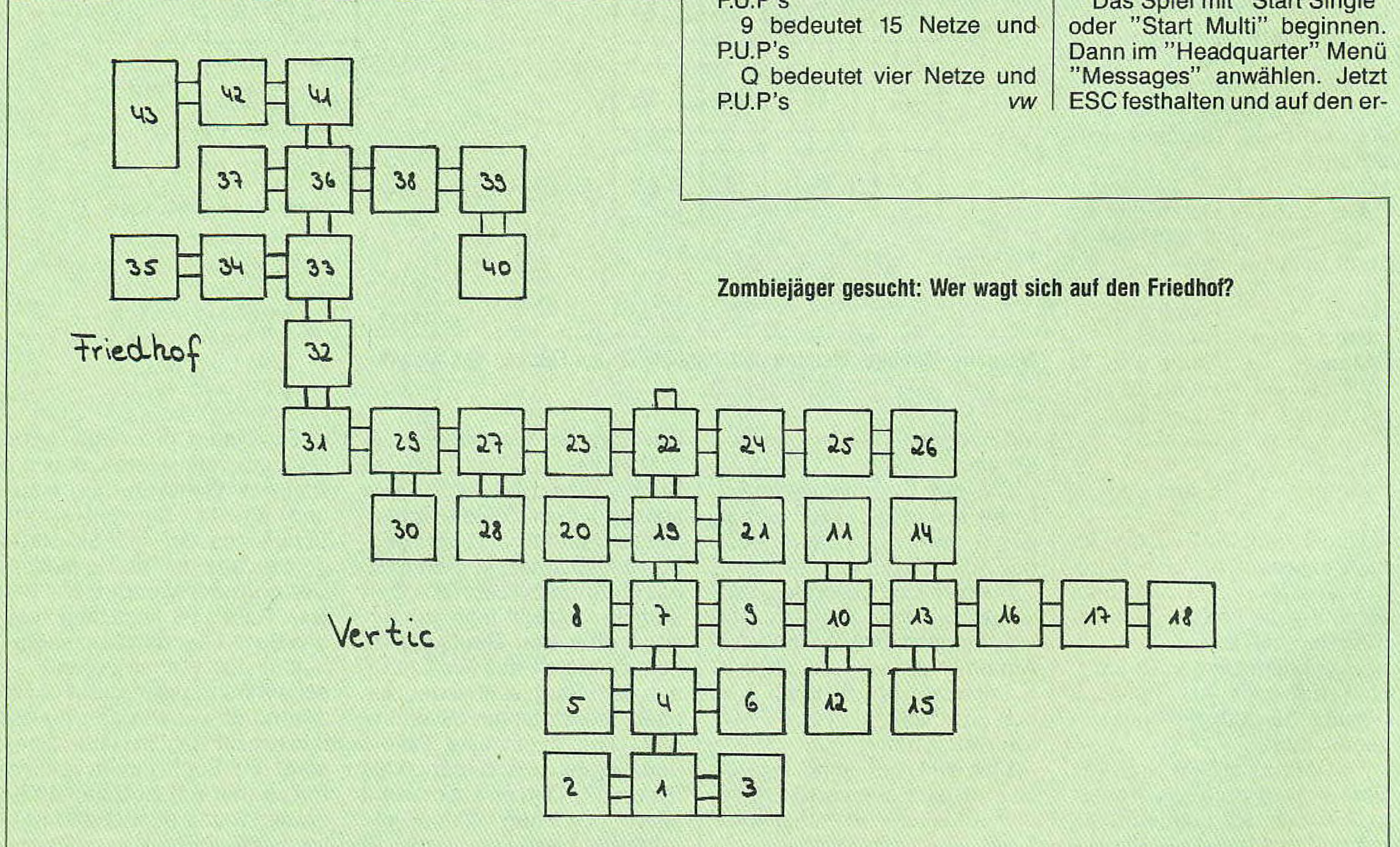
— 1 Warhead 100 Megatonnen

Man füllt den Bomber auf, klickt den Warhead an, dann erscheint eine Meldung: "You must first deploy a delivery system!" Diese Meldung einfach ignorieren und "Nuclear War" anklicken. Wenn das Spielfeld wieder erscheint, hat man mehrere Mega-Cannons dazubekommen und der Bomber kann mit 100 Megatonnen aufgefüllt werden. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Der Cheat funktioniert auf dem Amiga. *vw*

Armour-Geddon

Thomas Meyer aus Bremen liefert einen Cheat für Psygnosis Simulatorsammlung.

Das Spiel mit "Start Single" oder "Start Multi" beginnen. Dann im "Headquarter" Menü "Messages" anwählen. Jetzt ESC festhalten und auf den er-



Zombiejäger gesucht: Wer wagt sich auf den Friedhof?

sten Buchstaben der untersten Nachricht klicken. Wird der Cheat aktiviert, erscheint der Text "You Wouldn't let it Lie!", wird er desaktiviert, erscheint "Look at the Size of that Sausage" (was für ein Humor!).

Bei aktiviertem Cheat werden die Fahrzeuge bei Treffern nicht mehr beschädigt. Außerdem wird automatisch in der High-score-Liste "Cheater" eingetragen. *vw*

Heart of China

Kaum auf dem Markt und schon gelöst: Stephan Siemsglüss aus Hamburg ist in das Herz von China vorgedrungen und hat alle Geheimnisse Asiens gelöst. Hier seine Erfahrungen:

In Honkong

Jake Masters (ab jetzt ganz cool "JM" genannt) fährt in die Stadt. Sein erster Weg führt in die Bar. Nach einem Gespräch mit dem Barkeeper Ho (1 1 1 1) bedrängen ihn zwei düstere Gestalten (1 2). In einem Gespräch vermag er den Chinesen Chi zu überzeugen, ihn bei einem Rettungsversuch zu begleiten (1 3 3 oder 3 3 2).

Chi hat Angst vor dem Fliegen. JM geht aus der Bar und findet ein Faltblatt. Er bastelt daraus eine Schwalbe, die er Chi vorführt.

Chi schlägt vor, beim Apotheker Wu noch Heilkräuter zu besorgen. Wu reagiert nicht, als ihn JM anspricht. Chi kann den Apotheker überzeugen. Der Apotheker braucht "Möven-Guano".

JM und Chi fahren zum Dock. Chi gibt der Möwe eine getrocknete Pflaume, was deren Verdauung anregt. Das "Ergebnis" steckt JM in die Tasche.

Wieder beim Apotheker Wu. JM spricht ihn an und füllt den Guano in den Mörser. JM erhält dafür die Heilkräuter und als Dreingabe noch einen gefälschten Paß und eine Karte. JM und Chi bedanken sich und statten vor der Reise Lomax noch einen kurzen Besuch ab.

Am Flughafen beschließt JM, dem Kontrolleur lieber keinen Paß zu zeigen. Im Flugzeug nimmt JM die Brechstange, das Seil und den Anker an sich.

In Cheng Du

Nach der Landung taucht ein Bauer auf, den Chi anredet (3 2 3). Chi tauscht mit dem Bauern die Kleidung. JM versucht mit dem Seil die Kuh zu fangen. Nach mehreren vergeblichen Versuchen gibt er das Seil an Chi weiter, der weniger Probleme damit hat. Mit der gefangenen Kuh gehen die beiden zur Burg. Dort beobachten die beiden einen Bauern, der mit seiner Kuh in die Burg eingelassen wird. Natürlich versucht Chi den gleichen Trick.

JM gibt ihm noch den Maueranker mit, den Chi mit dem Seil verbindet. Innen angekommen, steigt Chi sofort in seine Ninja-Kleidung. Als erstes erkundet er das Pförtnerhaus und steckt den Schlüssel ein. Dann schleicht Chi in den Palast und belauscht ein Gespräch Li Dengs. In der großen Halle entdeckt er Kate und verspricht ihr schnell Hilfe zu holen.

Zurück in der Eingangshalle geht der Ninja noch in den Speiseraum und steckt die Flasche ein. Er geht weiter in die Küche und betäubt den Hund mit dem Wein. Die beiden Brathähnchen steckt er natürlich auch ein. Dann betritt er das Zimmer des Kochs. Von dort nimmt er das Messer mit.

Er öffnet die Tür und entdeckt einen zweiten Zugang zur großen Halle. Nachdem wir mit Chi den Palast erkundet haben, gehen wir zurück an die frische Luft und marschieren zur Burgmauer. Er wirft den Maueranker über die Mauer und zieht JM herüber. Um Wachen auszuweichen, schleichen die beiden zurück ins Pförtnerhaus. Nachdem die Luft rein ist, rennen die beiden in den Palast. Sind die Wachen in den Nebenräumen verschwunden, geht es weiter in den Speiseraum. Dort wirft JM die Lampe um und entfacht dadurch ein Feuer. Durch die Küche und das Schlafzimmer kommen die beiden in die große Halle. JM verriegelt die Tür und erschießt die Schlangen. Leider kann er nicht verhindern, daß Kate gebissen wird. JM nimmt Kate auf den Arm und flüchtet auf den Balkon. Dort knotet Chi das Seil an die Brüstung und alle drei flüchten

zur Panzergarage. Im Panzer benutzt JM den Schlüssel und drückt anschließend auf den Starter.

Es folgt die erste Actionsequenz.

Im Flugzeug gibt JM die Heilkräuter Chi.

In Kathmandu

JM verläßt das Flugzeug und diskutiert kurz mit Chi die Situation. JM geht Hilfe holen, Chi zurück ins Flugzeug. Dort nimmt er eine Zeltplane und eine Decke, die er schützend um Kate drapiert. Mit seiner Ninja- und der Guano-Medizin stabilisiert er den Zustand von Kate, bis Hilfe kommt.

JM spricht mit seiner Retterin Ama (2 2 3) und schaut sich anschließend im Dorf um. Im Postamt schickt er ein Telegramm an Lomax. Dann besucht er die Dorftaverne und spricht als erstes mit dem Wirt (2 3). Dieser verweist ihn an Sardar (2).

Al nächstes geht JM zum Lama. Nach einem kurzen Gespräch mit einem jungen Mönch wird er eingelassen. Das erste Gespräch mit dem weisen Mann führt leider zu nichts. JM geht deshalb zu Bojon, dem lokalen Diktator. Nach einer unpassenden Bemerkung landet er im Gefängnis. Chi läuft zu Ama, worauf diese JM aus dem Gefängnis holt. JM unterhält sich kurz mit Kate und geht dann zum Schrottplatz, wo er einen Jungen trifft. Der Junge bietet nach kurzem Gespräch einen Benzinschlauch als Tauschobjekt an. Chi baut aus der Zigarrenkiste, seinen Eßstäbchen und vier Münzen ein Spielzeug; dafür bekommt er den Benzinschlauch.

Jetzt geht er wieder zurück zum Lama und erfährt einige Neuigkeiten. In der Taverne kann er Sardar überzeugen (1 3), Hilfe zu leisten. JM schenkt ihm seine Waffe und die Revolution bricht aus.

Weiter geht's in die Türkei.

In Istanbul

Auf dem Rollfeld bekommt JM kein Benzin vom Verkäufer. Auf dem Weg in die Stadt bemerken Kate und JM einen kleinen Jungen, der Orangen verkauft. JM findet in einer Seitenstraße den Offiziersclub und führt von dort ein kurzes Telefongespräch mit Lomax. Danach wird Jake von den Truppen des Sultans verhaftet. Kate tauscht ihre Brosche beim Händler und vermehrt ihr Geld beim Glücksspiel. Darauf geht sie zum Orangenverkäufer und wirft aus Versehen seinen Wagen um. Sie entschuldigt sich und erhält von ihrem jungen Verehrer eine Blume. Jetzt kauft sie ein Kamel für 200 Shekel. Sie geht zurück zum Laden und kauft dort eine Säge. Jetzt macht sie sich mitsamt Kamel auf zum Palast. In einer Seitengasse trifft sie eine Frau und schenkt ihr die Blume. JM wird gerettet und die beiden flüchten zum Stadttor. Dort schenkt Kate dem Jungen das Kamel und Jake murmelt ein paar Entschuldigungen (2 3).

Am Flughafen angelangt sehen die beiden, wie ihr Flugzeug in Flammen aufgeht. Sie flüchten zum Bahnhof und kaufen eine Fahrkarte für den Orient-Expreß.

Im Zug

Szene als JM: 1 1 3 3

Szene als Kate: 2 1 3

Das Happy-End ist jetzt unvermeidlich. Es sei denn, Ihr laßt Euch auf die Actionsequenz ein und verliert. *vw*

Logical

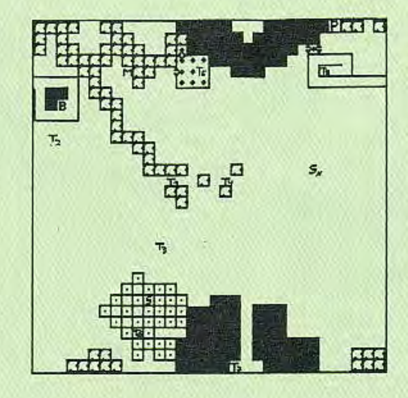
Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld in der Schweiz hat uns als erster alle Levelcodes geschickt. *vw*

Passwörter zu LOGICAL:

Hier sind alle (100!) Passwörter zu LOGICAL!

Lv:	Passwort:	Lv:	Passwort:
01	WELCOME	51	LOGISTIC
02	THE OTHER SIDE	52	TURNING COLORS
03	QUADRI QUADRA	53	PARAMOUNT
04	STONE ROAD	54	THE LADDER
05	NICE COLORS	55	BACK IN RED
06	MORE COLORS	56	TREASURE ROOM
07	REAL FUN	57	DONT WANT THAT
08	PINK AND PINK	58	THE FREE FALL
09	GREEN PATH	59	CORRADO BEACH
10	BAD DIRECTION	60	MORE POPCORN
11	DONT PANIC	61	WILD AT HEART
12	COLORMANIA	62	THE DARK AGE
13	REFRESHMENT	63	DIMLIGHTS
14	FULL MOON	64	THE FIFTIES
15	RUNNING BALLS	65	PICTURE OF HER
16	GREEN RIVER	66	GORDIAN KNOT
17	TWO ISLANDS	67	HIGH SPEED
18	MORE ISLANDS	68	ALEXANDRIA
19	TIMES CHANGE	69	RUNNING TEARS
20	OTHER THINGS	70	HER RAINBOW
21	BE HONEST	71	WALK IN CREAM
22	BLUE N VIOLET	72	TOUCH HER
23	THREE PATHS	73	SHADOWLAND
24	DANGEROUS	74	JACK IN BAG
25	THE WANDERER	75	VITAMIN C
26	SECRET CHAMBER	76	STUNT BALL
27	FALCONS FLIGHT	77	MIRRORLAND
28	BLUE ANGEL	78	ACE QUEST
29	FAR THUNDER	79	BOA BOA BOA
30	A SIMPLE ONE	80	DA DA DA
31	BLUE VELVET	81	HAUNTED HOUSE
32	PARADISE I	82	THE SECRETS
33	CLASSIC ART	83	SMILING JOKE
34	VENI VIDI VICI	84	CHILDREN GO
35	WE LIKE IT	85	IT IS ATLANTIS
36	FOREVER HERE	86	ON THE ROAD
37	WONDERLAND	87	BLUE IS FIRST
38	THE SNARE	88	WOLFS MOON
39	CURE IT	89	WILD CHINA
40	SUN IS SHINING	90	ITS LOGICAL
41	A RAINBOW	91	SHE COMPARES
42	ARROW ROAD	92	BIG MOUNTAINS
43	TURNING WHEELS	93	TOMORROW
44	ACCELERATION	94	TELEPORTER JAM
45	THE PRESIDENT	95	LEVER SUNLIGHT
46	HE IS MISSING	96	NEW EXODUS
47	PICKNICK TIME	97	THE PEACEPIPE
48	WHO IS CALLING	98	FINAL SURPRISE
49	ANCIENT ART	99	WHITE MIAMI
50	SHE IS GONE		Für den Editor: THE FINAL CUT

Karte zu Magan Underworld



Wasser
Gebäude
Abgrund
T: Treppe
S: Truhe
M: Magieauffrischung
P: Punkte für Skills
Tür
B: Brunnen, wiederbelebt Tote

T1: Purgatory (Fegefeuer)
T2: Mystic Wood (Zauberwald)
T3: Eerie Cave
T4: Tars Ruins
T5: Lansk Undercity
T6: Dwarf Clan Hall (Zugang nur zur Schmiede, nützlich nur für die, die das Freedom Sword besitzen)
T7: Salvation
T8: Necropolis

südliche Schatztruhe: Schwert Schlitzer, 1d30
nördliche Schatztruhe: Rostaxt, 1d20

Magans Unterwelt mit allen Plätzen für den interessierten Touristen

Dragon Wars

Holger Katzenski aus Köln hat bei "Dragon Wars" noch ein paar Feinheiten herausgefunden.

Alle Freunde von Dragon Wars sollten sich einmal in Irkallas Haus im Nordosten von Magan Underworld umsehen. Betritt man da nämlich den links von der Eingangstür liegenden Graben an der Grenze zum Wasser, bekommt jeder Charakter einen netten Bonus, der auf die Skills verteilt werden kann. Außerdem findet man in Magan Underworld im Südwesten zwischen den Feuern eine Kiste mit dem Schwert "Schlitzer", was uns das Leben erheblich erleichtern wird.

Aber Vorsicht! Auch wenn Magan Underworld in der Anfangsstadt Fegefeuer liegt, sollte man nicht zu schwach sein, bevor man sich dort hinwagt.

Wer noch einen Druiden braucht, sollte mal im Zauber-

wald reinschauen. Steigt man aus der Unterwelt dort hinauf, kommt man direkt neben dem Tempel an die Oberfläche. Nun muß man nur noch das Horn bei Enkidus-Statue im Tempel benutzen und einen ausreichend starken (23 Pkt. auf Stärke) Charakter mit dem Gott ringen lassen. Dieser wird dann zum Druiden mit etlichen Sprüchen: Besonders zu empfehlen ist hier "Fireblast", da er eine ganze Gruppe trifft.

Noch ein Tip für alle ehemaligen Bard's Tale-Fans. Übernehmt doch mal einen Destiny Knight mit möglichst vielen Hitpoints (500-600 sind empfehlenswert) aus B.T. II. Damit wird das Monsterjagen bei Dragon Wars zum Vergnügen. Vorsicht ist dabei trotzdem geboten. Der ehemalige Destiny Knight ist nicht mehr unsterblich, allerdings dürften die Hitpoints fürs erste reichen.

Beim Heiler muß man "P" drücken und dann die zu heilende Punktzahl eingeben. Dies wird im Handbuch nicht erklärt.



Chip's Challenge

Von Frank Gaudig aus Bremen stammen die Levelcodes zu U.S. Golds Geschicklichkeitsspiel für den C 64. Na dann: fröhliches Sammeln. *vw*



LEVEL	NAME	CODE
1	LESSON 1	BDHP
2	LESSON 2	JXMJ
3	LESSON 3	ECBQ
4	LESSON 4	YMCJ
5	LESSON 5	TQKB
6	LESSON 6	WNLP
7	LESSON 7	FXQO
8	LESSON 8	NHAG
9	NUTS AND BOLT	KCRE
10	BRUSH FIRE	VUWS
11	TRINITY	CNPE
12	HUNT	WVHI
13	SOUTHPOLE	OCKS
14	TELEBLOCK	BTDY
15	ELEMENTARY	COZQ
16	CELLBLOCKED	SKKK
17	NICE DAY	AJMG
18	CASTLE MOAT	HJML
19	DIGGER	MRHR
20	TOSSED SALAD	KGFP
21	ICEBERG	UGRW
22	FORCED ENTRY	WZIN
23	BLOBNET	HUVE
24	OORTO GELD	UNIZ
25	BLINK	PQGV
26	CHCHCHIPS	YVYJ
27	GO WITH THE FLOW	IGGZ
28	PING PONG	UJDD
29	ARCTICFLOW	QGOL
30	MISHMESK	BQZP
31	KNOT	RYMS
32	SCAVENGER HUNT	PEFS
33	ON THE ROCKS	BQSN
34	CYPHER	NQFI
35	LEMMINGS	VDTM
36	LADDER	NXIS
37	SEEING STARS	VQNK
38	SAMPLER	BIFA
39	GLUT	ICXY
40	FLOOR GAS BORG	YWFH
41	I.C.YOU	GKWD
42	BEWARE OF BUG	LMFU
43	LOCK BLOCK	UJDP
44	REFRACTION	TXHL
45	MONSTER LAB	OVPZ
46	THREE DORS	HDQV

LEVEL	NAME	CODE
47	PIER SEVEN	LXPP
48	MUGGER SQUARE	JYSF
49	PROBLEMS	PPXI
50	DIGDIRT	QBDH
51	I SLIDE	IGGJ
52	THE LAST LAUGH	PPHT
53	TRAFFIC COP	CGNX
54	GRAIL	ZMGC
55	POTPOUM	SJES
56	DEEPFREEZE	FCJE
57	STRANGE MAZE	UBXU
58	LOOP AROUND	YBLT
59	HIDDEN DANGER	BLDM
60	SCOUNDREL	ZYVI
61	RINK	RMOW
62	SLOMO	TIGW
63	FACTORY	GOHX
64	SPOOKS	IJPQ
65	AMSTERDAM	UPUN
66	VICTIM	ZIKZ
67	CHIPMINE	GGJA
68	EENY MINY MOE	RTDI
69	BOUNCE CITY	NLLY
70	NIGHTMARE	GCCG
71	CORRIDOR	LAJM
72	REVERSE ALLEY	EKFT
73	MORTON	QCCR
74	PLAYTIME	MKNH
75	STEAM	MJDV
76	FOUR PLEX	NMRH
77	INVINCIBLE CHAMPION	FHIC
78	FORCE SQUARE	GRMO
79	DRAWN AND QUATERED	JINU
80	VANISHING ACT	EVUG
81	WRITER BLOCK	SCWF
82	SOCIALIST ACTION	LLIO
83	UP THE BLOCK	OVPJ
84	WARS	UVED
85	TELENET	LEBX
86	SUICIDE	FLHH
87	CITY BLOCK	YJYS
88	SPIRALS	WZYU
89	BLOCK BUSTERS	VCZO
90	PLAYHOUSE	OLLM
91	JUMPING SWARM	JPQG
92	VORTEX	DTMI
93	ROADSIGN	REKF
94	NOW YOU SEE IT	EWCS
95	FOUR SQUARE	BIFQ
96	PARANOIA	WVHY
97	METASTABLE TO CHAOS	IOCS
98	SHRINKING	TKWD
99	CATACOMBS	XUVU
100	COLONY	QJXB

Predator 2

Dirk Sanke aus Berlin hat für alle verzweifelten Spieler einen lebensrettenden Tip. Das Spiel pausieren, dann

YOUR ONE UGLY MOTHER eingeben und weiterspielen. Mit unendlich vielen Leben geht das jetzt erheblich leichter.

The Last Ninja 3

Christian Jagow aus Ahaus hat eine Menge Bushido gesammelt und den letzten Ninja sicher durch alle Gefahren gesteuert. Hier seine Komplettlösung:

Man kann die Ehre (Bushido) des Ninjas, die am unteren Bildschirmrand dargestellt wird, erhöhen, indem man Gegner mit gleichen Waffen oder den bloßen Fäusten angreift.

Als Folge großer Würde kann man Gegner öfter treffen, was sehr effektiv für die jeweiligen Endgegner des Levels ist. Auch sollte man nicht versuchen jeden Gegner zu töten, die Lebensanzahl ist für das ganze Spiel recht knapp bemessen und sollte nicht vergeudet werden.

Level 1

Man startet das Spiel in Raum 5 (vgl. Karte) und sollte sich schleunigst eine Waffe besorgen. Ein Katana findet man zu Füßen einer Statue in Bild 7, eine Handvoll Wurfsterne in Bild 2 und ein Nunchaku, wenn man die Holzstöcke aus Raum 1 mit der Kette aus Raum 9 verbindet.

Hat man die Waffen, sollte man sich aus den Krallen im Raum 3 und dem Handschuh (Raum 5) einen Kletterhandschuh basteln. Mit diesem besteigt man die Felswand (Raum 8) und läuft weiter zu Raum 9.

Dort nimmt man die Lampenkugel und begibt sich zurück in Raum 8. Dort füllt man die Kugel mit dem Schwarzpulver aus den Fässern und klettert wieder die Felswand hoch. In Bild 4 legt man die Bombe vor den Felsblock, der durch die Explosion in die Mulde darunter fällt.

Jetzt betritt man denselben Raum auf dem unteren Weg, stellt sich auf den Block (dicht an der Wand halten) und nimmt die Schriftrolle an sich. Damit kann man den Level verlassen. Vorher dürft Ihr noch einen Shogun besiegen. Heiltrank im Raum 11.

Level 2

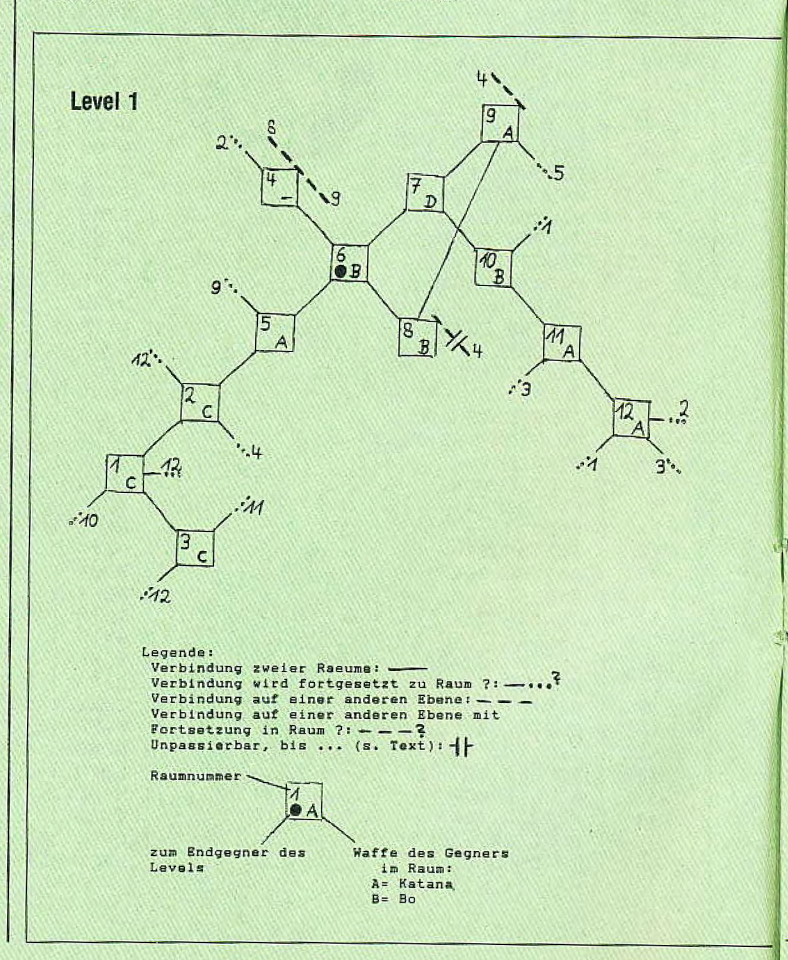
Hier beginnt man in Raum 4. In Raum 5 findet man einen Blasebalg, der später noch von Bedeutung ist. Ihr findet dort auch ein grünes Blatt (Boot?), das nach sanfter Berührung aus dem Bild verschwindet. Es erscheint zum Glück im angrenzenden Raum wieder und wird als Sprungbrett mißbraucht. (Nach Betreten des Raums Joystick in die Eckposition drücken, am Ende des Steges Feuer und nach der Landung auf dem Blatt sofort ein zweites Mal.) Im anschließenden Irrgarten findet man ein Seil (Raum 11) und die ersehnte Schriftrolle (Raum 7). Das Seil ist nicht unbedingt notwendig. Danach geht man in Raum 3 und klettert die Pflanze runter. Vorsicht, das Blümchen saugt Euch Energie ab. Der Shogun wartet schon in der Mitte des nächsten Bildes.

Heiltrank: Raum 8

Level 3

Hier geht's los in Raum 6. Eine neue Waffe findet man in Raum 1 und weitere Wurfsterne in Raum 4.

Die Schriftrolle ist diesmal in Bild 9 versteckt. Doch der Ausgang kann leider wegen des Wasserfalls noch nicht benutzt werden.



Das Wasser hört erst auf zu fließen, wenn man den Ausguß vor dem Strudel (Bild 2) mit dem Stöpsel, den man auf der Brücke (Bild 4) findet, verstopft.

Dazu betretet Ihr Bild 11, stellt Euch vor die rechte Ecke des Zaunes, drückt den Joystick in die untere rechte Ecke und springt rechtzeitig ab. Nun läuft man in Bild 12 und nimmt den Gegenstand an sich.

Hinter dem Wasserfall wartet wieder ein Shogun auf eine Abreibung. Heiltrank: Raum 7

Level 4

Der Ninja erscheint in Bild 1. Gleich darauf findet Ihr eine mysteriöse Halterung in Raum 2. Bild 3 vorerst nicht betreten, dort ist Gas. In Raum 5 sind zwei Sprünge nötig, um in das gegenüberliegende Bild zu kommen: Man drückt den Joystick bis zum Absprung nach unten und nach der Landung auf dem mittleren Weg zieht man ihn schnell in die untere rechte Ecke und springt.

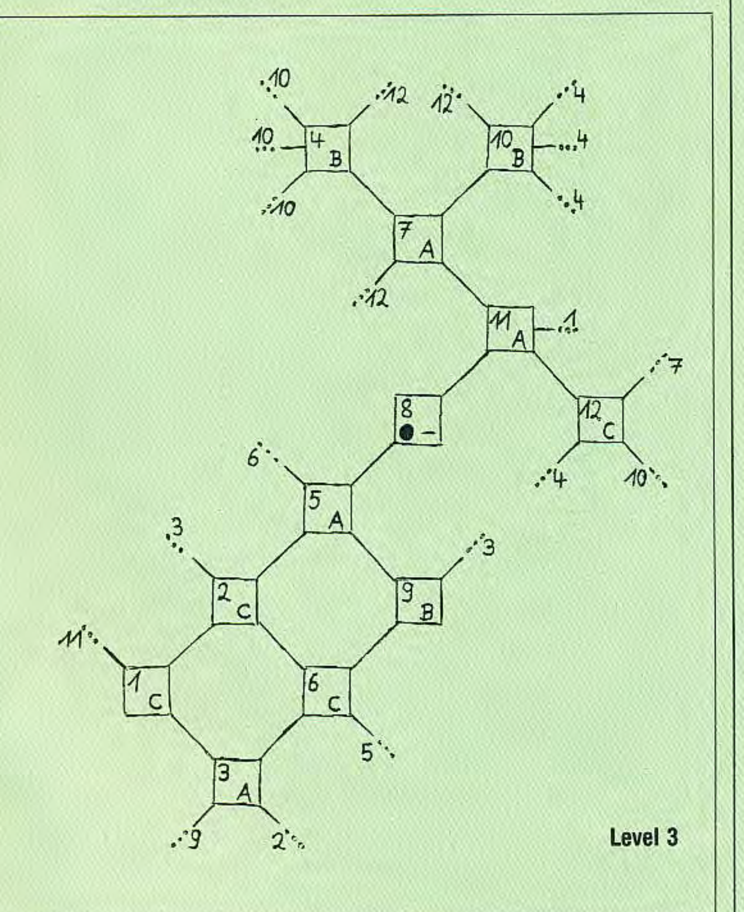
In Raum 6 klettert Ihr mit Hilfe der Halterung auf die obere Plattform und geht in Bild 7. Dort liegt links von der Tür ein Barren. In Raum 8 findet man einen Mundschutz, der vor dem Gas in Raum 3 schützt. Dort findet Ihr jetzt ein Pulver.

In den Bildern 12 und 9 liegt ein Schlüssel im Stein und die Schriftrolle. In Bild 11 benutzt man den Blasebalg an der Feuerstelle und wirft anschließend den Schlüsselstein hinein. Bei diesem Vorgang wird der Barren und das Pulver verbraucht. Das Ergebnis ist ein Schlüssel, den man in das Schloß in Raum 10 steckt. Man steigt die Treppe mit der Schriftrolle hinab und bekämpft einen weiteren Shogun. Heiltrank: Raum 4

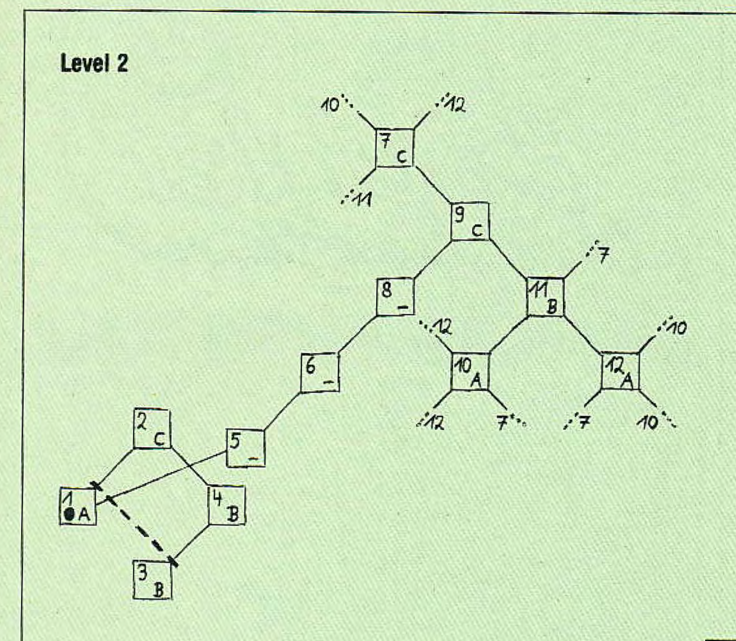
Level 5

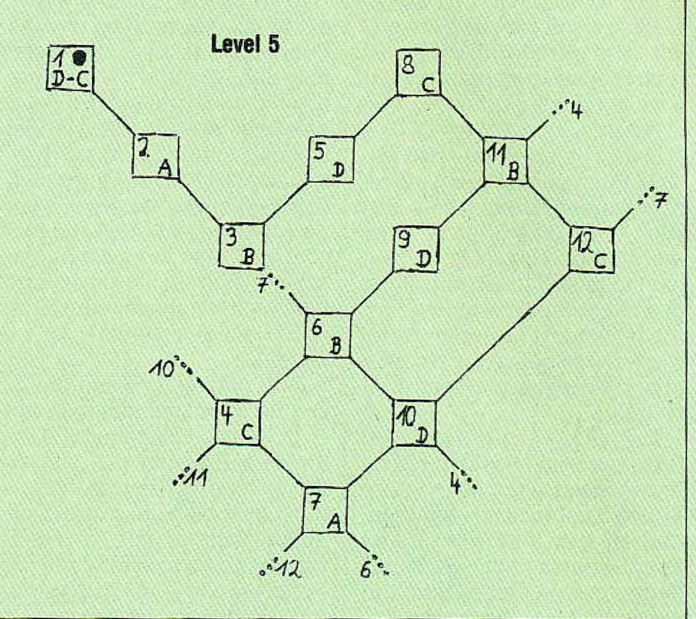
Hier geht es in Raum 6 los. Die Schriftrolle findet man auf dem Weg zu Kunotoki (Raum 5), dem Erzfeind des Ninjas. Wenn man vor ihm steht, benutzt man die Schriftrolle. Darauf hin wirft er mit Shuriken. Man erinnere sich an Perseus, der die Medusa mit ihren eigenen Waffen schlug. Genauso wird mit Kunotoki verfahren: Man stellt sich in die Wurfbahn der Shuriken und drückt Feuer und links oben, reflektiert die Shuriken auf den Werfer und vernichtet ihn so. Euer Bushido muß dabei allerdings auf dem höchsten Stand sein. Sollte Kunotoki die Angriffe überleben und mit dem Nunchaku angreifen, weiter mit Wurfsternen arbeiten.

Heiltrank: Raum 8 *vw*

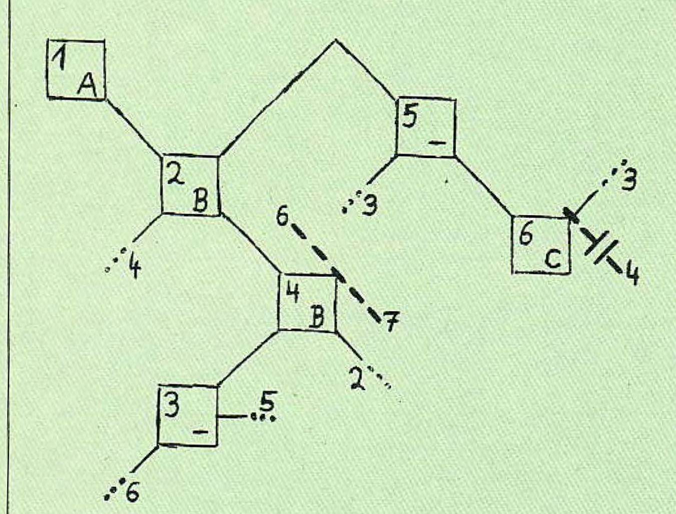


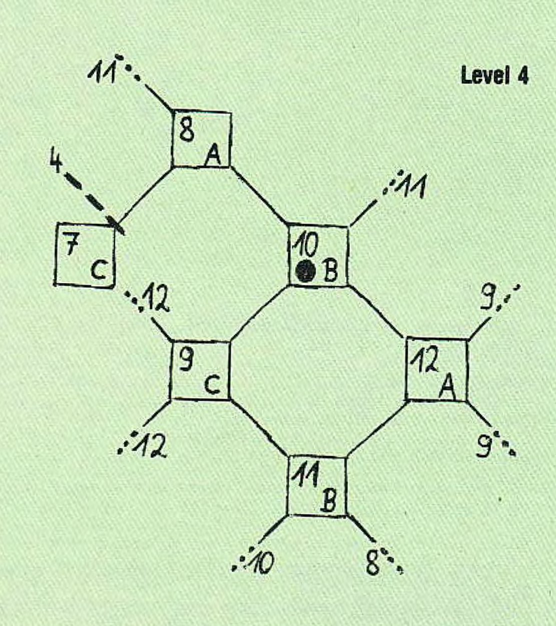
Level 3





Die restlichen drei Level im Reich des letzten Ninjas





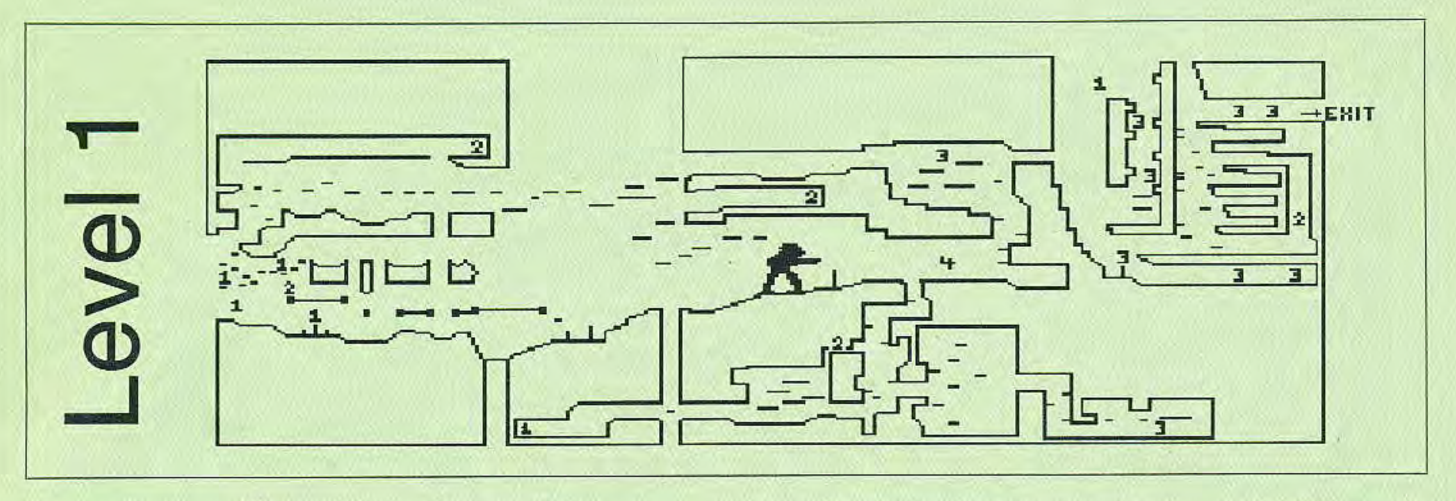
Lotus Esprit Challenge

Julius Balzereit aus Berlin hat für alle Strecken, die Euer Lotus bewältigen muß, Empfehlungen ausgearbeitet. *vw*

Lotus Esprit Challenge

Level	Track	Hindernisse
Easy	Italy	Leichter Kurs; keine Hindernisse
Easy	Mexico	Gesperrte Spur links
Easy	Iceland	Keine Hindernisse
Easy	Spain	Felsen rechts; fehlende Kurvenschilder
Easy	England	Oel auf der Seite,auf der Schilder stehen
Easy	Schweden	Schilder links-rechts
Easy	China	Scharfe Kurven; Wasser links-rechts-links
Medium	Finland	Steine auf der Seite,wo Schilder sind
Medium	Thailand	Scharfe Kurven
Medium	Greenland	Oel in einer Kurve rechts (innen)
Medium	Uruguay	Steine auf der Seite,wo Schilder stehen
Medium	Morocco	Scharfe Kurven
Medium	Germany	Barrieren rechts-links-rechts
Medium	Ecuador	Keine Hindernisse
Medium	Argentina	Falsche Kurvenschilder(nach links fahren)
Medium	USA	Steine + Wasser (in der Mitte fahren)
Medium	Japan	Oel (in der Mitte fahren)
Hard	Portugal	Keine Hindernisse (leichter Kurs)
Hard	Norway	Steine links-rechts-links; Wasser im Tal
Hard	Kenya	Keine Hindernisse (barbarische Kurven)
Hard	Alaska	Man sieht vor Schnee die Bahn nicht
Hard	Malaysia	Schilder mitten auf der Strasse
Hard	Canada	Lange Kurven (Bleifuss ist nicht so cool)
Hard	Peru	Wasser; Barrieren (Mitte bleiben)
Hard	Brasilien	Falsche Kurvenschilder(nach rchts fahren)
Hard	Schottland	Steine links-rechts
Hard	Wales	Sprintstrecke ohne Hindernisse
Hard	Nepal	Oel, Wasser und Steine (Mitte bleiben)
Hard	Russia	Schilder abwechselnd l.-r. ; Wasser
Hard	Australia	Man sieht die Strasse nicht ; LANGSAM !
Hard	Greece	Gibt schwereres !
Hard	Antarctis	Barbarisch schwer! Hilft nur beten!!!

Strecke	Tanken	Strecke	Tanken
Italien	NEIN	Mexico	NEIN
Island	JA	Spanien	JA
England	JA	Schweden	JA
China	JA	Finnland	JA
Thailand	JA	Groenland	JA
Uruguay	JA	Marokko	JA
Deutschland	JA	Ecuador	JA
Argentinien	JA	USA	JA
Japan	JA	Portugal	JA
Norwegen	JA	Kenia	JA
Alaska	NEIN	Malaysia	JA
Canada	JA	Peru	JA
Brasilien	JA	Schottland	JA
Wales	NEIN	Nepal	JA
Russland	JA	Australien	NEIN
Griechenland	JA	Suedpol	JA



Turrican II

Johannes "Kirk" Mutafoglu aus Wetzlar hat seinen Laserdrucker rauchen lassen. Mit seinen exakten Karten sind alle Orientierungsprobleme von Turrican beendet.

Legende:

1) Extras: Bei Beschuß produzieren diese Steine Extrawaffen.

2) Extraleben (One Up's)

3) Diamanten: Für 100 Diamanten gibt's ein Extraleben.

4) Mittel- und Endgegner

Anmerkungen zu den einzelnen Levels:

Level 1: Den ersten Level dürfte jeder ohne größere Probleme schaffen.

Level 2: Bei Position A sollte man sich per SPACE-Taste verwandeln und in die mit einem Pfeil gekennzeichnete Höhle fallen lassen.

Weiter den Pfeilen folgen. Achtung: Alle Diamanten in der Höhle einsammeln, sonst geht's nicht weiter.

Level 3: Wieder mal äußerst einfach (...natürlich ist alles relativ).

Level 4: Auch hier dürfte es keine größeren Probleme geben.

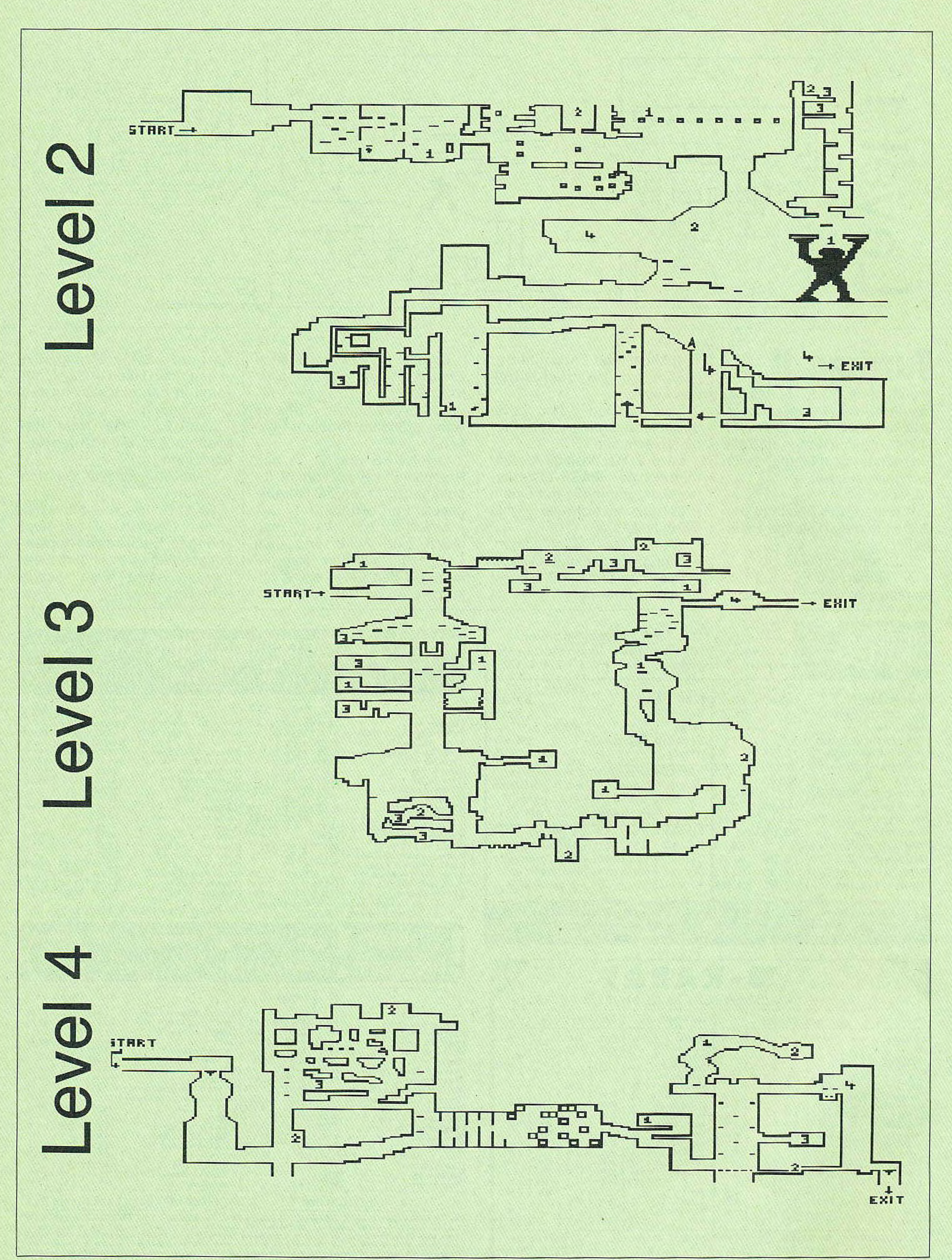
Level 5, 6 und 7: In den Raumschiff-Levels kommt Ihr automatisch zum Ziel (vorausgesetzt Ihr überlebt).

Level 8: Hier kann man durch eine Abkürzung dem Endgegner aus dem Weg gehen und den Level etwas abkürzen. An der mit A gekennzeichneten Stelle läßt man sich in den Stein fallen und gelangt somit in den eingezeichneten Geheimgang.

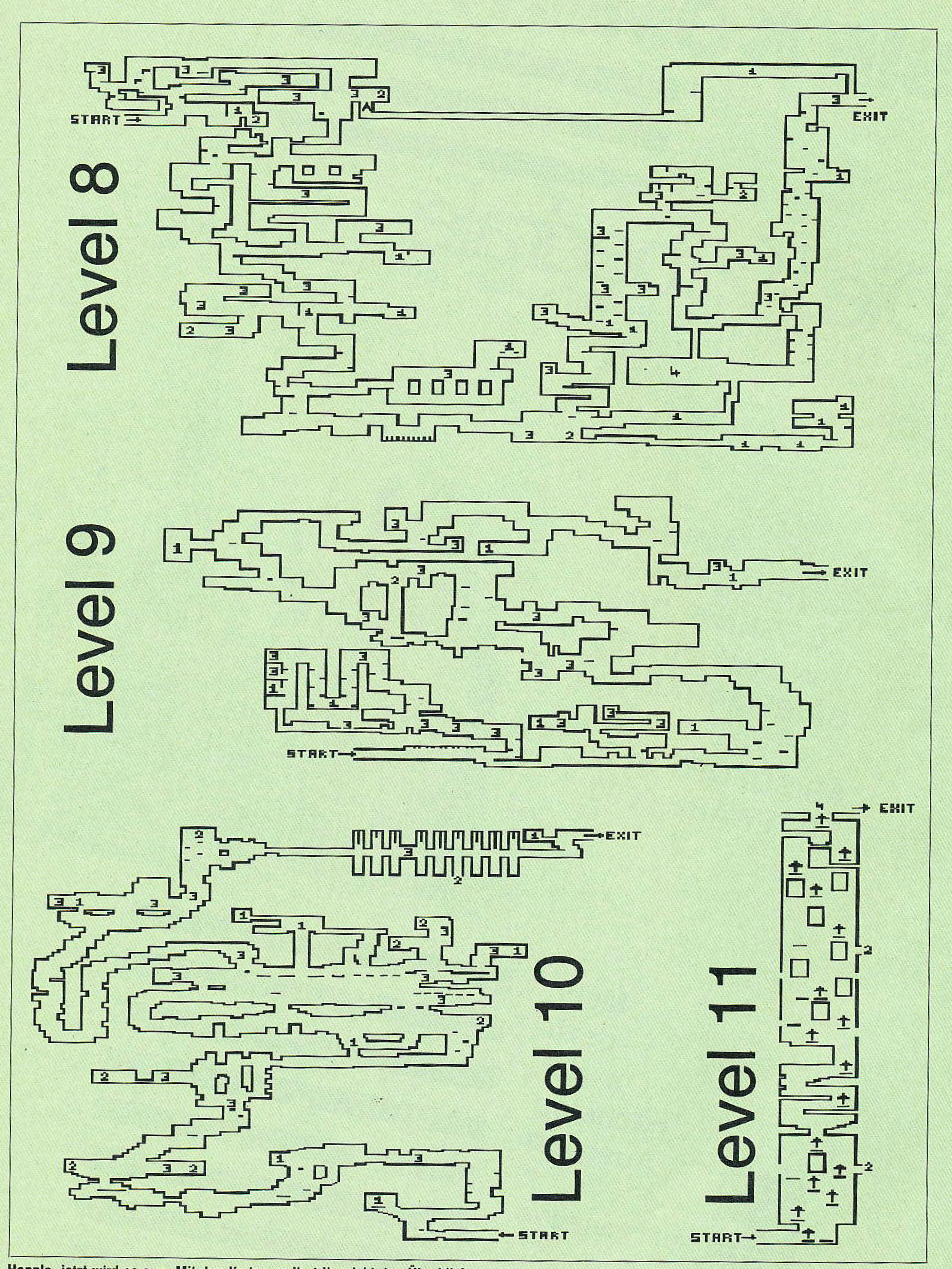
Level 9: Wieder keine Besonderheiten. Einfach den Karten folgen.

Level 10: Vorsicht vor den Spinnen.

Level 11: Ihr solltet dem allerletzten Gegner auf den Kopf springen, Euch an den Kopfanfang stellen und mit dem Beamer in seine fiese Visage schießen. *vw*



Turrican kommt langsam in Fahrt: In den Levels 2, 3 und 4 darf er sich austoben.



Hoppla, jetzt wird es eng. Mit den Karten verliert Ihr nicht den Überblick.

Awesome

Detlef Pruin aus Rhauderfehn löst alle Probleme mit seinem Cheat.

In dem Bildschirm, auf dem man die Stärke des Schildes bzw. der Kanone verändern kann, sollte man einfach mal das Fadenkreuz ganz nach links oben in die Ecke stellen. Anschließend den Feuerknopf und das "+"-Zeichen auf der Nummerntastatur gleichzeitig drücken. Das wiederholt Ihr so oft, bis der Bildschirm kurz aufblinkt. Nun hat man unendlich viel Energie, auf den Planeten unendlich viel Zeit und außerdem noch 2000 Fuel. Detlef hat den Cheat auf einem Amiga 500 ausgeknobelt. *vw*

Crystals of Arborea

Der folgende Tip ist ebenfalls von Dirk Sanke aus Berlin.

Um volle Lebenspunkte und alle Fähigkeiten zu erhalten, wählt man im Charakterbildschirm Jarel aus. Dann klickt man das Flaschensymbol an. Danach drückt Ihr gleichzeitig CTRL und "V".

Schwupps, Ihr seid alle Sorgen los. *vw*

Swiv

Von Ralph Debusmann aus Dortmund kommt Hilfe für alle, von unfairen Stellen, geplagten Swiv-Spieler. Pausiert das Spiel und gebt NCC-1701, gefolgt von RETURN, ein. Nun sollte der Bildschirm kurz aufflackern. Geht wieder ins Spiel zurück und Ihr habt unendlich viele Jeeps und Helikopter. Sollte Euch der Code bekannt vorkommen; NCC-1701 ist natürlich die Kennummer der guten alten U.S.S. Enterprise. Lang soll sie fliegen! *vw*

Hardnova

Phillip Wiegel aus Dachau erlöst Euch von allen Geldproblemen im Science-fiction-Rollenspiel "Hardnova".

Wenn man im Mastassini-System ist, fliegt man zum Planeten Hoolbrook. Dort geht man auf "Orbit this world", dann auf den roten Punkt getippt und an der Bodenstation andocken. Dort geht man in die "Store" (mit S gekennzeichnet). Jetzt kauft man wie wild alles, bis man kein Geld mehr hat und verkauft es gleich wieder. Jetzt müßte das eigene Konto schon bei ca. 32000 stehen. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen. *vw*

Super Cars II

Ulrich Steppberger aus Mering möchte die Action- und Geschicklichkeitsecke in den *POWER TIPS* unterstützen und schickt uns allgemeine Tips und Karten zum zweiten Teil von "Super Cars".

— Waffen: Zu bevorzugen sind Waffen, die nach vorne wirken. Minen und Rear Missiles sind dagegen relativ unwichtig. Schließlich will man die Gegner ja von vorne aus dem Weg räumen.

— Der Turbo ist auf Strecken mit Zügen recht wichtig, da man diese damit überspringen kann (wenn man rechtzeitg zündet).

— Bei Strecken mit mehreren Sprüngen am Stück ist es vorteilhaft, nur zwei Engines zu haben. Sonst landet man vielleicht in der Lücke zwischen zwei Plattformen.

— Die ersten Extras, die man sich zulegen sollte, sind die "Armour" und dann die "Rammer". Sie sind wichtiger für das Auto als höhere Geschwindigkeit (Damage!).

— Ideale Front-Waffen: Front Missile oder Homer.

— Ideale Rear-Waffen: Super Missile und Turbo.

— Bremsen kann manchmal nützlich sein, vor allem bei schmalen Strecken.

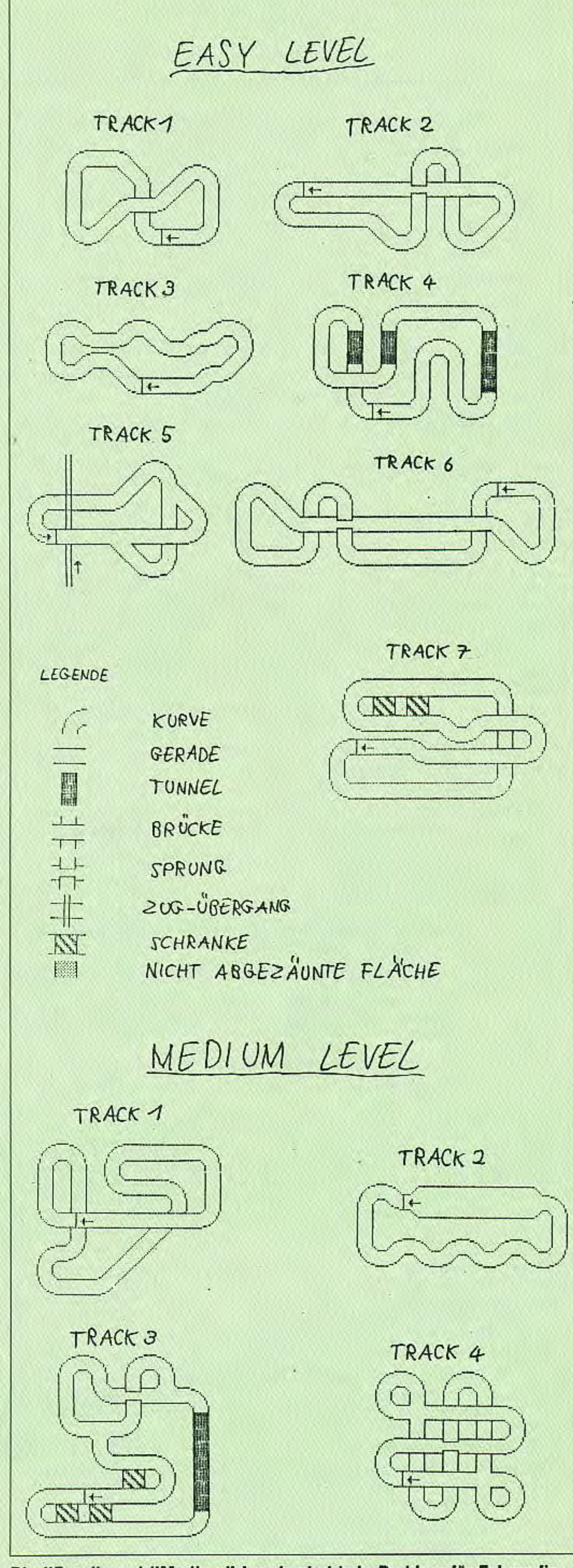
— Nie auf das Öffnen der Tore warten, lieber ein wenig weiter fahren.

— Sprünge sind immer vertikal, Brücken immer horizontal.

Cheat-Mode:

Mit diesem Cheat-Mode ist man immer automatisch für das nächste Rennen qualifiziert und hat am Anfang volle Bewaffnung und viel Geld.

Die Aktivierung: Ganz einfach: Man gibt für Spieler eins als Namen
"Wonderland"
und für Spieler zwei
"The Seer"
ein. Damit steht dem Championat fast nichts mehr im Wege. *vw*



Die "Easy"- und "Medium"-Levels sind kein Problem für Fahrprofis

TRACK 5 TRACK 6

TRACK 7

HARD LEVEL

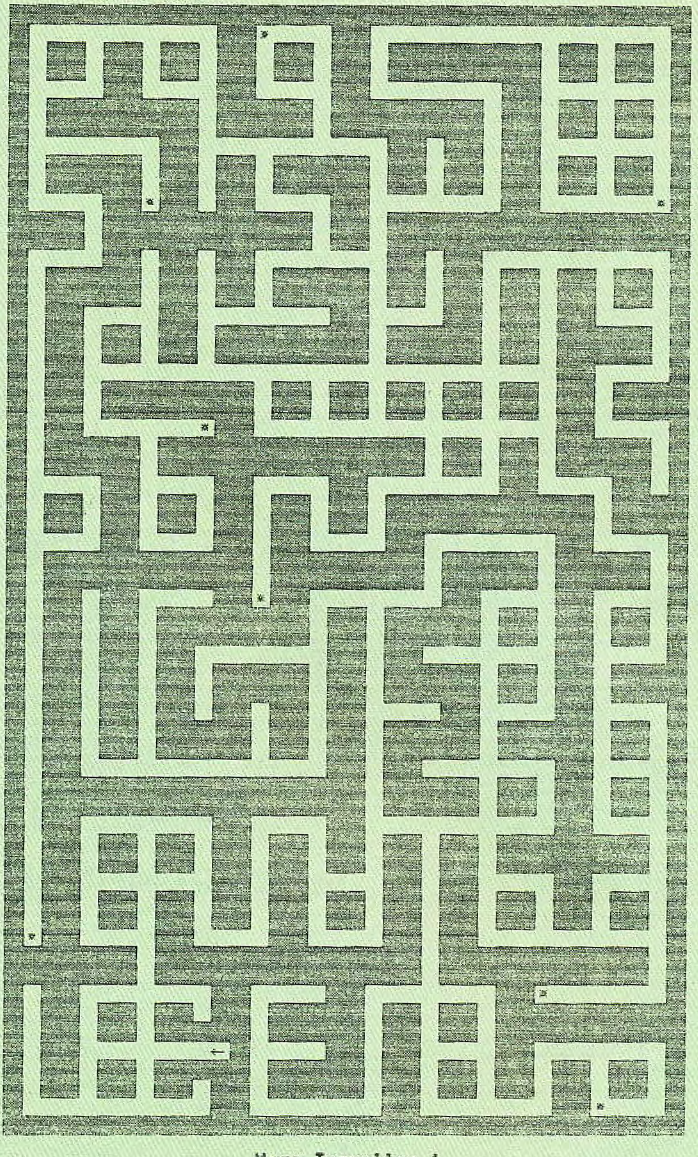
TRACK 1 TRACK 2

TRACK 3 TRACK 4

TRACK 5

TRACK 6 TRACK 7

Harter Stoff: Die letzten sieben Strecken verlangen alles von Euch.



Mega Traveller 1
Karte für das Labyrinth im
System : Vakue auf dem Planeten : Sino

Legende :
* = Schatz
← = Eingang bzw. Ausgang

Mega Traveller I

Dirk Barnieck aus Oberhausen schickt eine Komplettlösung zum Science-fiction-Rollenspiel von Empire.

Das Erschaffen der Charaktere

Der Anführer Eurer Party sollte über gute Fähigkeiten im Umgang mit Energie- und Laserwaffen verfügen. Außerdem sollte jeder Charakter ein Fahrzeug gut beherrschen. Ein Abenteurer sollte über exzellente Fähigkeiten beim Handeln verfügen. So könnt Ihr günstigere Geschäfte abschließen. Außerdem sind die Talente Computer, Pilot, Turmwaffen und Navigation wichtig. Gleichmäßig auf die Charaktere verteilen.

Die Zerschlagung der Zhodani-Verschwörung

Direkt nach dem Verlassen der Bar wird man unter Beschuß genommen. Da die Gegner nicht allzu stark sind, werden sie leicht überwältigt. Jetzt erstmal zum Raumhafen gehen und über die Option "Konto" alles Geld auf einen Charakter mit der besten Handelsfähigkeit überbuchen. So kann man am leichtesten Geschäfte machen.

Ihr kauft Euch jetzt 20 Einheiten Wasser und die Programme Navigation, Manöver und Sprung-1.

Mega Traveller 1

Kopfgeldjäger,- und Terroristenprämien

Name	System	Planet	Genauere Ortsangabe	Belohnung
Fallous Cepholon	Pixie	Pixie	In der Lagerhalle	$ 25.000
Demetrieye Jannev	Vakye	Arrica	In der Stadt	$ 50.000
Bolo	Yres	Yres	In der Stadt	$ 75.000
Rhevah Hamache	Efate	LLun	In der Stadt	$ 100.000
Szen Sanai	Efate	Efate	Außerhalb der Stadt	$ 125.000
Maximilliam Mortis	Pixie	Chiros	In der Stadt	$ 150.000
Andolus Zelexian	Louzy	Louzy	In der Lagerhalle	$ 175.000
Gainus Ozar	Boughene	Boughene	Rechts oben an der Brücke	$ 200.000
Katerenya Viridion	Alell	Iroth	Außerhalb der Stadt	$ 225.000
Amrhein Alazar	Boughene	Boughene	In der Stadt	$ 250.000

Um eine Belohnung zu bekommen, muß nach dem Kampf von der jeweiligen gesuchten Person der Ausweiss aufgenommen werden. Mit diesem in das System Alell, auf den Planeten Alell landen. Dort befindet sich das Auszahlungsbebäude. Hier befinden sich Zehn Personen die jeweils für eine gesuchte Person zuständig sind. Dieser Person zeigt man dann den jeweils gesuchten Ausweiss, und erhält die Belohnung.

Ware :	Alell	Boughene	Chiros	Efate	Iroth	Llun	Louzy
streechen wine	$ 3450	$ 7450	$ 4400	$ 3750	$ 3950		$ 6500
foodstuff		$ 1000			$ 1500		
grain	$ 500	$ 500	$ 1450	$ 750	$ 1000		$ 3500
water	$ 100	$ 100	$ 450	$ 100	$ 100		$ 5500
spices	$ 100	$ 100	$ 450	$ 100	$ 100		$ 2500
steel	$ 1250	$ 500	$ 3000	$ 800	$ 2300	$ 1500	$ 1500
nonmetal ores	$ 1700	$ 950	$ 3500	$ 1300	$ 2750		$ 2000
iron	$ 250	$ 100	$ 2000	$ 100	$ 1300	$ 2000	$ 500
special alloys	$ 2700	$ 1950	$ 4500	$ 2300	$ 3750	$ 2950	$ 3000
radioactives	$ 2700	$ 1950	$ 4500	$ 2300	$ 3750	$ 2950	$ 3000
pharmaceut.	$ 4200	$ 5400		$ 5250	$ 5500	$ 6600	$ 4250
ship supplies	$ 3200	$ 4450		$ 4250	$ 4550	$ 4150	$ 3250
tools	$ 1700	$ 2950		$ 2750	$ 3050	$ 2650	$ 1750
petrochem.	$ 2700	$ 3950		$ 3750	$ 4050	$ 3650	$ 2750
explosives	$ 3200	$ 4450		$ 5250		$ 4150	$ 3250
animal comp.	$ 2000	$ 2000	$ 100		$ 500		$ 4000
livestock	$ 3000	$ 2950	$ 100		$ 1500		$ 5000
fertilizers	$ 1500	$ 1500	$ 100		$ 100		$ 3500
plant cmps	$ 2000	$ 2000	$ 100		$ 500		$ 4000
lumber	$ 1000	$ 1000	$ 100		$ 100		$ 3000
elect. parts	$ 3500	$ 2200		$ 3400		$ 3950	$ 2500
medical eq.	$ 4950	$ 3700		$ 4900	$ 5950	$ 5450	$ 4000
hitech parts	$ 5400	$ 4150		$ 5400			$ 4500
computers	$ 4950	$ 3700	$ 6450	$ 4900		$ 5450	$ 4000
robots	$ 5400	$ 4150		$ 5400		$ 5900	$ 4500
starrghrite	$ 4926	$ 4950					$ 4500
clothing	$ 1500	$ 2000					$ 1500
raw crystals	$ 3950	$ 4450					$ 4000
textiles	$ 3450	$ 3950					$ 3500
entertain eq.	$ 2500	$ 3000					$ 2500

Die Preise können eventuell $ 10 bis $ 100 vom eingetragenen Wert abweichen. Das liegt an der Handelsfertigkeit der kaufenden oder verkaufenden Person. Wenn man eine Ware verkaufen will bekommt nur die Hälfte des dort angegebenen Wertes.

Mega Traveller 1

Preisliste 1

Ware :	Menorb	Pixie	Pocoon	Quam	Vakye	Yres
streechen wine	$ 4850		$ 4150		$ 5450	$ 3800
foodstuff	$ 2400		$ 1700		$ 3000	$ 1100
grain	$ 1900		$ 1200			$ 800
water	$ 900		$ 200	$ 1300	$ 1500	$ 100
spices	$ 900		$ 200		$ 1500	$ 100
steel	$ 700	$ 1250	$ 1700	$ 1500	$ 2500	$ 1800
nonmetal ores	$ 1950	$ 1700	$ 2150	$ 1950	$ 2950	$ 2300
iron	$ 500	$ 250	$ 700	$ 500	$ 1500	$ 800
special alloys	$ 2950	$ 2700	$ 3150	$ 2950	$ 3950	$ 3300
radioactives	$ 2950	$ 2700	$ 3150	$ 2950	$ 3950	$ 3300
pharmaceut.	$ 4300		$ 5300	$ 5650	$ 5500	$ 6000
ship supplies	$ 3350	$ 3450	$ 4350	$ 4700	$ 4550	
tools	$ 1850	$ 1950	$ 2850	$ 3200	$ 3050	$ 3500
petrochem.	$ 2850	$ 2950	$ 3850	$ 4200	$ 4050	$ 4500
explosives	$ 3350	$ 3450	$	$ 4700	$ 4550	$ 5000
animal comp.			$ 500			
livestock			$ 1450		$ 4450	
fertilizers			$ 100			
plant cmps			$ 500			
lumber			$ 100			
elect. parts	$ 2250	$ 2700			$ 2350	
medical eq.	$ 3750	$ 4200			$ 3850	
hitech parts	$ 4200	$ 4650			$ 4300	$ 6800
computers	$ 3750	$ 4200			$ 3850	
robots	$ 4200	$ 4650			$ 4300	
starrghrite					$ 3350	
clothing	$ 1500			$ 500	$ 400	
raw crystals	$ 3950		$ 4150	$ 2950	$ 2850	
textiles	$ 3450			$ 2450	$ 2350	
entertain eq.	$ 2500			$ 1500	$ 1400	

Mega Traveller 1

Preisliste 2

Zum Fahrzeugverleih gehen und ein Grav-Fahrzeug ausleihen. Mit diesem nach rechts fliegen, um so eine versteckte Stadt zu erreichen. Hier in den Waffenladen gehen und Tpg-12 und Tg-12 Lasergewehre einkaufen. Für jede Waffe ca. 50-mal Munition einkaufen und zurück zum Fahrzeugverleih fliegen. Das Fahrzeug zurückgeben und verletzte Charaktere heilen. Jetzt könnt Ihr Euer Raumschiff besteigen. Die Stationen besetzen und die Programme Navigation, Manöver und Sprung-1 laden und starten. Abfliegen und einen Sprung ins System Louzy machen. Auf dem Planeten Louzy landen und das Wasser verkaufen. Das Raumschiff auftanken und weiter zum Planeten Ilantir fliegen. Hier bei der Waffenkontrolle "Nein" sagen und direkt in den Waffenladen gehen. Alle Waffen verkaufen und zurück nach Efate fliegen. Diese Handelstour so oft wiederholen, bis das Konto auf 4-6 Millionen angestiegen ist. Endlich kann der Sprung-2-Antrieb

gekauft werden. Die Mannschaft und das Raumschiff tüchtig aufrüsten. Kauft einen besseren Schiffscomputer, fehlende Programme, Schiffsgeschütze, Rüstungen, Waffen, Sprengstoff, Taschenlampen, Medizin und trainiert Eure Charaktere.

Jetzt könnt Ihr noch ein paar Kopfgeldjäger ausschalten und einige kleinere Missionen ausführen, um die Mannschaft weiter zu befördern.

Jetzt wird es Ernst

Im Computermodus das Programm Sprung-2 laden und zum Planeten Boughene fliegen. In die Supernova-Bar gehen und dort mit den Leuten reden.

Wir finden Arik angeblich in der Sternfahrers Ruh. Dort wird uns mitgeteilt, daß sich Arik bei der Brücke im Nordosten der Stadt aufhält. Dort angekommen, werden wir von einigen Kopfgeldjägern unter Beschuß genommen. Haben wir dort aufgeräumt, finden wir eine Codekarte und fliegen zum Planeten Neara. Wir geben dort natürlich nicht unsere Waffen ab, sondern kapern statt dessen die Station. Bei einem der Wachtposten finden wir einen Schlüssel, mit dem wir in das Untergeschoß vordringen können. Nach einem kleinen Kampf stehen wir endlich Arik gegenüber.

Wir zeigen ihm das zerbrochene Siegel und erhalten dafür ein ganzes.

Wir verlassen die Station und fliegen weiter zum Planeten Yres. Wenn wir in der Sternfahrers Ruh den Leuten das Siegel zeigen, bekommen wir einen zweiten Codeschlüssel. Mit diesem Schlüssel schnell weiter zum Planeten Akarates fliegen. Die Waffen abgeben und in die Station gehen. Dem Commander den Codeschlüssel 2 übergeben und dadurch die Waffenlieferungen verhindern. Jetzt erhalten wir einen weiteren Schlüssel für die Lagerhallen auf Efate. Zurück nach Efate und die Lagerhallen betreten. Licht machen und die Leibwächter von Kiefer ausschalten.

Die Tür aufsprengen und dem Drahtzieher der Verschwörung ein verdientes Ende bereiten. *vw*



DR. BOBO ANTWORTET

Hilfe!

Hilfe, wir ertrinken in Bobo-Karten. Offensichtlich hat fast jeder unserer Leser ein Problemchen mit seinem Lieblingscomputerspiel. Da der Platz für unsere Frage- und Antwort-Rubrik leider begrenzt ist, habt bitte etwas Geduld, bis Ihr an der Reihe seid.

Castlevania

Tatjana Springer aus Bielefeld sitzt vor Ihrem NES und kommt nicht an Frankenstein und Igor vorbei. Gibt es einen besonderen Trick, um diesen beiden Burschen zu zeigen, was eine Harke ist? Oder muß sie einfach etwas mehr trainieren? Welcher Kavalier hilft der Heldin aus der Klemme?

Die Antwort zu Karateka

Thomas Nietz aus Hannover kann Stephan Di Carlo weiterhelfen. Er hatte Probleme mit der Gittertür.

Wenn Du die Gittertür erreicht hast, der letzte Gegner besiegt ist und keine Neuen mehr auftauchen, gehst Du einfach in der Kampfstellung (sehr vorsichtig) auf die Gittertür zu. Irgendwann kommt die Tür zwar runter, aber keine Angst, sie trifft Dich nicht. Dein Bein steht nun zwischen den Gitterstäben. Jetzt stellst Du Dich in die Laufstellung und bereitest Dich auf einen kleinen Sprint vor. Ist das Tor fast wieder oben, rennst Du los. Aufpassen, daß Du nicht mit dem Kopf gegen das Gitter stößt. Auch das wäre Dein Ende. *vw*

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Wolgang Gruber aus Neuhofen hatte Probleme mit dem Mad Monk. Thorsten Zimmer aus Duisburg kann ihm weiterhelfen.

Man geht zum Monk und spricht ihn auf den Gral an. Der Monk wird sauer und erzeugt zwei Illusionsdoppelgänger. Man zieht sein Schwert und versucht, den echten Monk zu töten. Ist Euch das gelungen, geht Ihr zum Altar und betrachtet ihn etwas genauer. Die daraufhin erscheinenden Geister spricht man an und gibt ihnen fünf Silberstücke. Als Dank erhält man einen Schlüssel, mit dem man den Brunnen aufschließen kann. Ihr greift ins Wasser und findet ein Herz aus Kristall. Genau das richtige für eine Königin aus Eis. *vw*

Cadaver

Andreas Rudolph aus Berlin sitzt im dritten Level von "Cadaver" fest. Er hat bereits das Kraut, den Trank des Nodos und das weiße Pulver. Obwohl er bereits 84% abgeschlossen hat, sitzt er in dem Raum mit den fünf Löchern im Boden und den vier bunten Steinen und weiß nicht mehr weiter. *vw*

Wonderland

Alexander Schlechter wandelt auf den Spuren von Alice im Wunderland.

Leider bekommt er die Tür im "Rabbits House" im ersten Stock (landing) nicht auf. Die "hedge" paßt nicht ins Türschloß, da sie zu groß ist. Was bedeutet die "vice" in diesem Zusammenhang und wo kann er sie finden?

Bloodwych Datadisk

Marc Enzler aus Russikon hat eine Frage zu "Bloodwych". Er hat eine Wand mit sieben farbigen Knöpfen gefunden. Nachdem er die richtige Kombination eingegeben hatte, wurde eine Gittertür frei und er hat einen grauen Eisenschlüssel gefunden. Neben den Knöpfen befindet sich eine rote Tür, die er leider nicht öffnen kann. Wo ist die graue Tür und wie geht es weiter?

Hard Nova

Weiß jemand, was man gegen die Invasion der "Thypons" unternehmen muß? Karsten Köhler aus Burg/Fehmarn vernichtet zwar ihre Schiffe, leider kommen immer neue. Wie übersetzt man die "Disks" aus dem Typhon-Schiff?

Buck Rogers

Matthias Kuzaj aus Magdeburg kriegt die Tür in Mariposa 3 nicht auf. Inzwischen hat er alle Key-Cards, trotzdem rührt sich die Tür kein bißchen. Hat jemand den passenden Schlüssel?

Gargoyles Quest

Marco Kögler sitzt hoffnungslos in "Gargoyles Quest" fest. Er hat den Auftrag bekommen, zu Rushifell zu gehen und dort eine Kerze zu holen. Leider findet er, trotz verzweifelten Suchens, den "Nagas Path" nicht. Betätigt sich jemand als Pfadfinder? *vw*

Die Antwort zu Future Wars

Franz Burkhardt aus Reutlingen weiß, wie man den aufdringlichen Wolf wieder los wird.

Man geht als Mönch verkleidet zum See und füllt die Plastiktüte mit Wasser. Da die Tüte ein Loch hat, muß man sehr schnell zum Wolf zurück und möglichst nahe herangehen. Dann den Wolf mit Wasser bewerfen. Es gibt einen Kurzschluß und die Maschine ist kaputt. Dann betritt man das Kloster und folgt den Mönchen.

Die Antwort zu Neuromancer

Christian Frank aus Stuttgart beantwortet die Fragen aus der POWER-PLAY 7/91.

Die Ki von Musabori hat das "Hemlock"-Programm als Weakness. Man bekommt es, nachdem man die Phantom-Ki (Zone 7, 320/464) mit einem der beiden "Battlechess"-Programme besiegt hat. Mit dem "Kuang Eleven" von Musabori kann man dann die Neuromancer-Ki bearbeiten.

Um die Tür von Maas Biolabs zu öffnen, muß man mit "Phenomenology" die Ki von Maas knacken (man gelangt mit dem "KGB"-Programm dorthin). Dann gibt man die Anweisung, die Tür zu öffnen und den Lawbot-Alarm auszuschalten. Wenn Ihr die Gasmaske von Julius Dean anzieht, könnt Ihr Maas Biolabs betreten.

Bane of the Cosmic Forge

Ralf Dankel aus Steinfurt ist auf der Suche nach der "Cosmic Forge" und sitzt in der Amazulu-Pyramide fest. Er bekommt die Tür mit der seltsamen Monsterfratze nicht auf.

Tja Ralf, dieses Monster ist ein Feuerdämon und hört auf den Namen Mau-Mau-Mu. Du mußt nur eine Statue dieses Dämons finden und vor die Tür halten, schon ist der Weg frei. Dazu solltest Du Dich mal im Keller der Pyramide umsehen. Außerdem wäre es ratsam, einen Sack mit Sand dabeizuhaben. Den mußt Du gegen das Idol austauschen, sonst löst Du eine gemeine Falle aus. Schau Dir im Keller die Fallgruben mal näher an: In eine muß Deine Party reinhüpfen. Vorsicht vor rollenden Felskugeln!

F-19 Stealth Fighter

Eine etwas kompliziertere Frage zur Simulation "F-19 Stealth-Fighter" hat Thomas Appel aus Selm. Es geht dabei um die Aufträge in Europa. Der Flug findet unter folgenden Bedingungen statt:
Pilotenrang: Lt. Col.
Zentraleuropa
Konfliktstufe: Cold War
Gegner: Veteran opponents
Auftragstyp: Strike Mission
Flug: Easy Landings
Unter Mission Targets erscheint folgendes:
Erste Mission 13: Fotografieren Sie eine Windmühle.
Zweite Mission 14: Zerstören Sie ein Depot.
In der Aufklärungsinformation oder später im Flugzeug steht folgendes:
Destroy AN-72 flying to Windmill
Destroy AN-72 flying to Depot

Was ist AN-72? Warum erscheint diese Angabe nicht unter Mission Targets? Im Handbuch gibt es ein russisches Flugzeug mit der Bezeichnung AN-72 Coaler. Falls dieses Flugzeug damit gemeint ist, wo fliegt es? Thomas hat zwar die Windmühle fotografiert und das Depot zerstört, bis jetzt hat er aber noch keine AN-72 gefunden. Wer oder was ist das, und wo hält es sich auf?

Die Antwort zu Larry 2

Markus Spinner aus Aßlar kann Cornelia Köllner weiterhelfen. Sie hatte Probleme mit einem geschwätzigen Sitznachbarn im Flugzeug.

In der Snack-Bar zu den Maschinen gehen und eine "Insurance" kaufen. Jetzt mit den Rolltreppen in den Wartesaal fahren und das "Pamphlet" mitnehmen. Im Flugzeug den "Airsick Bag" nehmen. Das "Pamphlet" gebt Ihr Eurem Sitznachbarn, sobald der zu quasseln anfängt. Nun darf man unbeschadet zum Ende des Flugzeugs laufen, den Fallschirm anlegen und die Tür öffnen.

Paradroid 90

Roger Wasser aus Ludwigshafen hat Probleme mit seinen Robotern. Was bedeuten die Stellen, die grün aufleuchten, wenn man mit einem bestimmten Droiden an ihnen vorbeikommt? Was kann man mit dem Schlüssel machen, den man in Frachter 1 über dem "Auflader" findet?

Y's

Avek Hojenski aus Bad Königshofen ist ein verzweifelter Besitzer von "Y's". Er ist im Palast steckengeblieben und kommt nicht weiter. Er hat gehört, daß man die Statuen, die auf der Etage stehen, in einer bestimmten Reihenfolge drükken muß. Hat jemand die passende Kombination für ihn oder gibt es noch einen anderen Weg, im Abenteuer voranzukommen?

Die Antwort zu Cadaver

Ebenfalls von W. Angerstein ist die Antwort zu Wolfgang Lindners Problem mit der Rechenmaschine aus "Cadaver". Die einzustellenden Kombinationen lauten: 29-32-16-7. Diese bekommt man durch Addition und Subtraktion. Hebel 27 nach oben (+), Hebel 3 nach oben (+) und Hebel 1 nach unten (-) ergibt 27 + 3 - 1 = 29. Bei den folgenden Zahlen ist entsprechend zu verfahren.

Might & Magic II

Jörg Spormann aus Würzburg würde sich gerne zum "chosen one" befördern lassen, um endlich in den letzten Dungeon des Square Lake zu kommen. Er hat den Mega Dragon mit dem Orb besiegt und vom König den Auftrag erhalten. Trotzdem wird ihm immer noch der Eingang verwehrt.

Rogue Trooper

Sascha Bühe aus Bochum sitzt in der vierten Zone fest und weiß nicht mehr weiter. Immer, wenn er die zweite Sprengladung in die Kiste steckt, bleibt ihm nur noch eine Sekunde Zeit, um die restlichen Bomben loszuwerden. Dabei löst er sich regelmäßig in seine Bestandteile auf. Welcher Sprengmeister weiß Rat?

Die Antwort zu Chaos strikes Back

W. Angerstein aus Odenthal-Glöbusch beantwortet die ständige Frage vieler Leser, wie man im "Diabolic Demon Director" auf dem ROS-Weg weiterkommt.

Nach seiner Erfahrung ist es aussichtslos, die Steine auf die Bodenplatten ganz im Osten zu locken, um die Fallgrube nördlich davon zu schließen. Er hat eine etwas ungewöhnliche Lösung gefunden. Den ROS-Weg nur bis zur Kammer der Drachen verfolgen, dann durch eine Fallgrube runter in den Startraum und auf den NETA-Weg überwechseln. Dieser Weg führt wie alle anderen auch zum "Diabolic Demon Director". Dort angekommen, lockt man einen Dämon auf den Kontakt umter der Schrift "Kämpfer angreifen" und zieht sich zwei Schritte nach Süden zurück. Dort legt man einen Gegenstand auf die Bodenplatte, um die Fallgrube vor der Treppe zu schließen und geht nach oben. Beim Ausgang aus diesem Raum handelt es sich wieder um eine Treppe, welche als Zwischenstation zum "Diabolic Demon Director" fungiert. Man landet dort nördlich der immer noch geschlossenen Fallgrube. Nun noch ein Stockwerk tiefer und ein Skelett vor die Gittertür gejagt, Transportfeld einschalten und nach der Zerstörung des Skeletts geht die Gittertür auf. In diesem kleinen Raum findet man außer dem Schlüsselloch für die noch geschlossene Tür ein magisches Auge, vor das man das Schwert des Skeletts hält. Nun geht man wieder nach oben und die Fallgrube ist geschlossen. Der Fortsetzung des ROS-Wegs steht damit nichts mehr im Weg.

Solar Jetman (NES)

Von Matthias Herrendorfer vom Berliner Sega- und Nintendo-Fanclub "Double Trouble" erreichte uns folgendes Paßwort zum neuesten Abenteuer des Videospielheldens Jetman. Mit
DHGDQLNBTLNB
startet Ihr auf dem elften Planeten des Spiels, Shankoo.

Rabio Lepus (PC-Engine)

Das fliegende Häschen dieser PC-Engine-Ballerei hat wirklich eine harte Actionnuß zu knacken. Tierfreund Thomas Lampe aus Braunschweig hat jedoch einige nützliche Cheats erknobelt, die die Überlebenschancen des weißen Hasen gehörig aufstocken. Alle sieben Cheat-Codes sollte man im Titelbild eingeben:

Yellow Mode:
Select gedrückt halten, dann dreimal den ersten Feuerknopf, dreimal den zweiten, dreimal den ersten und schließlich wieder dreimal den zweiten Feuerknopf drücken.

Green Mode:
Select gedrückt halten, dreimal den ersten Feuerknopf drücken, dreimal den zweiten, viermal den ersten und viermal den zweiten Knopf drücken.

Blue Mode:
Select gedrückt halten, viermal den ersten Knopf betätigen, viermal den zweiten, viermal den ersten und viermal den zweiten Knopf drücken.

White Mode:
Select gedrückt halten, viermal den zweiten Feuerknopf drücken, sechsmal den ersten, viermal den zweiten, sechsmal den ersten, nocheinmal viermal den zweiten und schließlich sechsmal den ersten Knopf drücken.

Shield-5-Mode:
Select gedrückt halten, dann neunmal den ersten Feuerknopf drücken, achtmal den zweiten, siebenmal den ersten, sechsmal den zweiten... usw... bis man schließlich einmal den ersten Knopf gedrückt hat.

Credit-6-Mode:
Select gedrückt halten, einmal den ersten Knopf drücken, zweimal den zweiten, dreimal den ersten und schließlich viermal den ersten Knopf drücken.

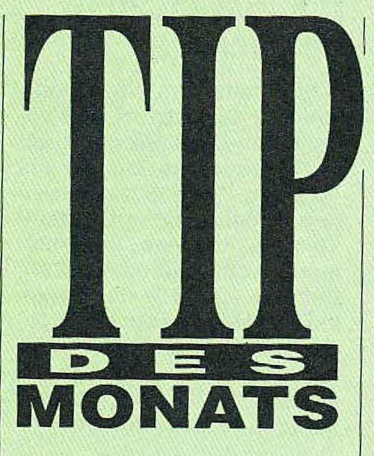


Sommer schützt vor Software nicht: Zumindest, was die "Erarbeitung" von Tips und Tricks für alle gängigen Systeme angeht, waren unsere Leser auch in diesen Konsolen-feindlichen Monaten wieder äußerst fleißig. Vom 500 Mark schweren "Tip des Monats", über den Tophit "Sonic the Hedgehog" bis hin zu Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Super-Famicom- und Game-Gear-Modulen reicht die Spannbreite der folgenden vier Videospiel-Tipseiten. Wer mehr will, sollte auch unsere *VIDEO GAMES*-Sonderhefte lesen. Für echte Konsolen-Freaks ohnehin ein Muß.

Alles andere wie gehabt: Mein obligatorischer Hilferuf nach sauber gezeichneten Karten scheint wieder zu verhallen. Also noch einmal: Schwarzer Strich auf weißem (unliniertem, karierten etc.) Papier, hilft dem Leser und auch mir (und natürlich auch unserem unerschrockenen Layouter Rolf "Starkiller" Boyke).

In diesem Sinne, sonnige Monate (vielleicht gönnt Ihr ja auch Eurer Konsole mal eine kleine Ruhepause) und viel Spaß,

Winnie



Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Alle haben verzweifelt danach gesucht, Gabriele Bühler aus Ostfildern hat es schließlich entdeckt und *POWER PLAY* exklusiv zur Verfügung gestellt: Das geheime Menü zur Levelanwahl des Geschicklichkeitsknüllers "Sonic the Hedgehog". Betätigt im Titelbild den A-Feuerknopf und haltet ihn gedrückt. Jetzt gebt Ihr mit dem Steuerkreuz

Links, Rechts, Oben, Unten, Links und wieder Rechts

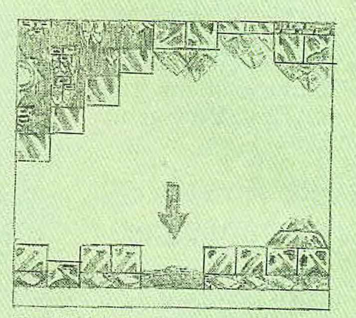
ein. Ertönt das Klingelzeichen, drückt Ihr Start (den Feuerknopf weiterhin gedrückt halten) und das ersehnte Menü erscheint auf dem Bildschirm.

Duck Tales (NES)

Eine unendliche Anzahl an Entenleben sammelte Alexander Galbiati aus Brunnen in der Schweiz bei "Duck Tales". Besucht zuerst die afrikanischen Minen, von wo aus Ihr nach Transylvanien zurückgeschickt werdet. Holt Euch dort die beiden Extraleben und reist wieder nach Entenhausen, in dem Ihr durch den Spiegel geht, den Ihr dort am Anfang des Levels findet. Der Rest ist klar: Zurück nach Transylvanien, dort die Extraleben (liegen praktischerweise wieder an derselben Stelle) aufsammeln und noch einmal nach Entenhausen. Wiederholt das, bis Euch der Lebensvorrat als ausreichend erscheint.

Parodius (Game Boy)

Keine Nemesis-Variante ohne einen der beliebten Geheim-Levels. Folgende Skizze von Thomas und Oliver Trendel aus Friedburg zeigt Euch, wo Ihr ihn im dritten Level zu finden habt. Am Ende der Bonusrunde gelangt Ihr direkt in den vierten Level.



Parodius, 3. Level: Unter der Wasseroberfläche erwartet Euch der Eingang zu einem Geheim-Level

Castle of Illusion (Mega Drive)

Auch Tips-Profi Michael Draack aus Euskirchen gehört zu den fleißigen Mickey-Maus-Spielern. Für Euch hat er ein paar nützliche Tips gesammelt: Der Secret-Bonus (der nach jedem beendeten Level abgerechnet wird) errechnet sich aus der Menge an Gegenständen, die man im Level gesammelt hat und auch am Ende noch besitzt. Es werden also maximal 30 Murmeln, Äpfel oder Kerzen mit jeweils knackigen 1000 Punkten abgerechnet. Es zahlt sich also aus z.B. die Endgegner (und natürlich auch alle anderen Mickey-Feinde) ohne Wurfgeschosse zu besiegen.

Außerdem fand Michael eine Spielsituation, in der man un-

endlich viele Punkte (und damit auch Leben) sammeln kann: Im zweiten Abschnitt des zweiten Levels gibt es kurz vor dem Exit einen Beutel mit zehn Murmeln. Nehmt ihn und wandert dann nach rechts bis zu einem Sprungteufel weiter (von hier aus könnt Ihr schon den Ausgang erspähen). Tötet ihn mit genau einer Murmel, verlaßt jedoch danach den Level noch nicht. Wenn Ihr nun nach links zurückgeht, werdet Ihr den gerade gesammelten Beutel wiederfinden. Zehntausend Punkte sind damit Euer. Da sich das Spielchen beliebig oft wiederholen läßt und neben den 10 000 Secret-Bonus-Punkten für jeden Murmelbeutel auch 1000 reguläre vergeben werden, dürftet Ihr Euch bald das erste Extraleben ermogelt haben.

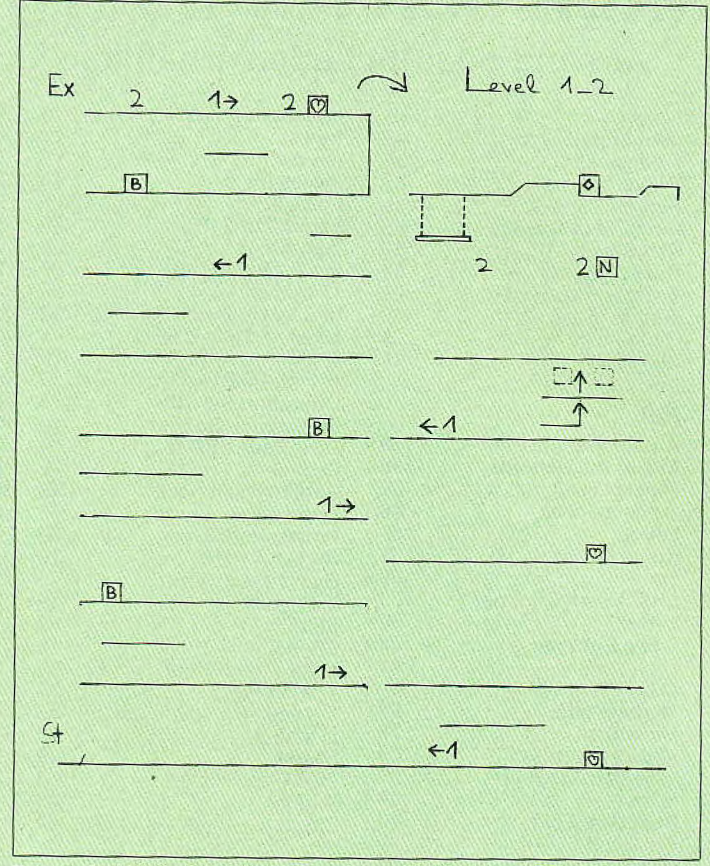
Shinobi (Game Gear)

Gäb's Sonic, den rasenden Mega Drive-Igel nicht, hätte wohl Frederic Ufer aus Lindlar den Tip des Monats September geholt: So "tippte" Frederic mit seinen brandaktuellen Shinobi-Hilfestellungen und Karten knapp daneben. Das fürstliche Honorar wird wohl trotzdem für ein paar neue Game-Gear-Module langen...

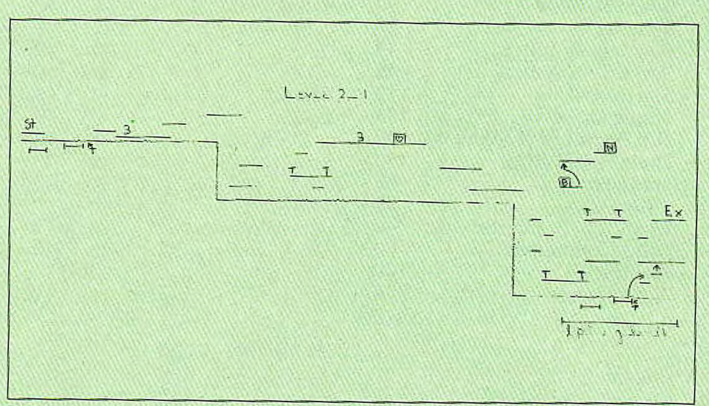
Highway:

Level 1.1: In diesem relativ einfachen Start-Level müßt Ihr nur auf die Schußsalven der Soldaten achten. Nutzt das Schußintervall sobald einer der Gegner im Bild auftaucht. Aber Achtung: Danach kommt grundsätzlich noch ein zweiter. Auf die, an LKWs hängenden, explodierenden Gegner sofort zulaufen und (in der Hocke) auf sie einschlagen. Die Kisten des Level-Abschnitts enthalten (von links nach rechts): Bombe, Power, Extraleben, Bombe, Magie und Power.

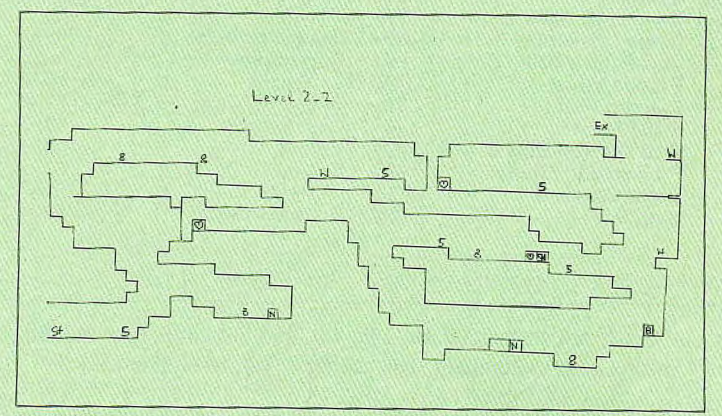
Level 1.2: Die Hammerwerfer solltet Ihr so früh wie möglich abpassen und mit zwei flinken Schlägen erledigen. Springt auf der vierten Etage genau zwischen den beiden Fenstern nach oben, damit Ihr nicht von einem Bogenschützen getroffen werdet. Ihr steht nun neben einem senkrecht nach unten geschossenen Pfeil (Die Bogenschützen schießen übrigens grundsätzlich nur senkrecht nach unten oder diagonal nach links bzw.



Die zweite Hälfte des ersten Levels: Mit "1" ist der Hammerschwinger gekennzeichnet, mit "2" der Bogenschütze.



Der erste Abschnitt des "Valleys": Die Amazonen findet Ihr auf der Karte als dekorative "3"er.



Der komplexe Level 2.2: Kugelmenschen ("8") und lila Schleimflecken ("5") trachten dem Shinobi nach dem Leben. Das "W" zeigt Euch die Position des Granatwerfers.

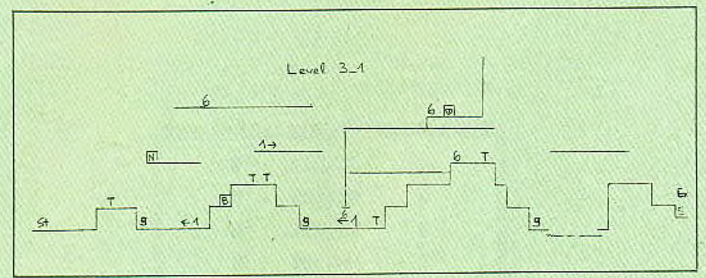
nach rechts). Geht ein kleines Stückchen nach rechts, bis der Pfeil seine Flugrichtung nach diagonal rechts unten ändert, man selbst also nicht getroffen wird. Sobald jetzt der Schütze feuert, springt ihr hoch und erledigt ihn mit zwei Schlägen. Das gleiche tut Ihr nun auch mit dem anderen. Vergeßt auf dem Dach des Hauses jedoch die Kiste rechts nicht. Den Schützen zur Linken braucht Ihr wiederum nicht zu beachten.

Level 1.3: Der lästige Hubschrauber zieht seine Kreise wie folgt: von rechts oben diagonal nach links unten (flink zuschlagen, jedoch auf den explodierenden Gegner achten; sobald der Hubschrauber getroffen ist, wegspringen, um nicht getroffen zu werden), danach noch einmal von rechts oben nach links unten (verhaltet Euch wie beim ersten Anflug), nun von links oben nach rechts unten (ebenso), schließlich waagrecht von rechts nach links (ebenso) und zweimal hintereinander von links oben diagonal nach rechts unten. Mit Hilfe der Magie (davon solltet Ihr zwei gesammelt haben) müßtet Ihr ihn nun aufs Kreuz legen.

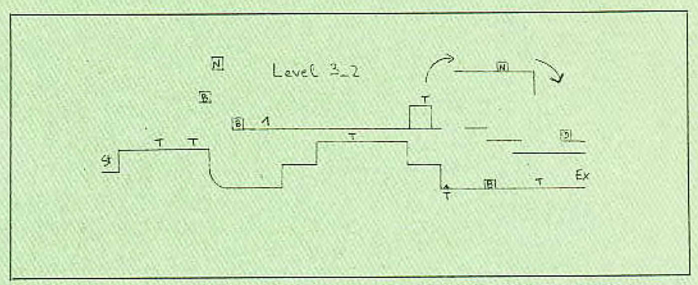
Valley:

Level 2.1: Springt auf einen langsam schwimmenden Baumstamm und gebt dem plötzlich erscheinenden Taucher eins über die Bademütze. Jetzt flink auf den höhergelegenen Stein vor der Frau und auf "Pink" geschaltet. Stellt Euch nun auf die Plattform unter der zweiten Frau (siehe Karte), hüpft diagonal nach rechts oben und schmeißt ein paar Bomben. Paßt aber gut auf, damit Ihr nicht ins Wasser fallt! Dort wo auf der Karte die Bombe eingezeichnet ist, solltet Ihr die Kiste nicht zerstören, sondern auf sie springen und die Magie darüber einsammeln. Lauft nun wieder nach unten (genauer: auf die unterste Plattform direkt über dem Fluß). Springt jetzt auf den nächsten langsam treibenden Baumstamm. Sobald ein schneller Stamm herangetrieben kommt, müßt Ihr schnell umspringen, da wieder ein aggressiver Taucher erscheint. Vor dem Wasserfall springt Ihr schnell auf die kleine Plattform.

Level 2.2: Benutzt hier unbedingt die Karte. Die am Boden kriechenden Gebilde direkt am Level-Anfang (S) erledigt Ihr, indem Ihr in die Hocke geht,



Noch einmal Granatwerfer ("9") und erstmals Feuerspeier ("6") im Level 3.1



Der Hammerwerfer ("1") kehrt im zweiten Teil des dritten Levels zurück

wartet, bis sie sich erheben und dann Bomben werft. Bleibt der hüpfenden Kugel (8) auf den Versen und wartet, bis sie als Mensch erscheint — dann jedoch sofort zweimal zuschlagen. Für den Endgegner braucht Ihr maximale Magie (vier Einheiten), sonst wird's äußerst knifflig.

Level 2.3: Stellt Euch auf den linken, unteren Stein und schmeißt sofort, wenn von links der Gegner auftaucht, eine Bombe. Ihr könnt ihn jedoch nur treffen, wenn er blau ist und noch nicht blinkt. Kommt er von oben, weicht Ihr ihm nur aus.

Harbour:

Level 3.1: Die Granatwerfer könnt Ihr mit "Pink" ausschalten, von oben je eine Bombe müßte genügen. Nehmt Euch vor den plötzlich nach oben springenden Tauchern in acht. Ein Magiesymbol bekommt Ihr, wenn Ihr auf den Haken springt, von dort nach links oben auf die Plattform, nach rechts oben springt und auf "Blue" umschaltet. Fliegt jetzt mit dieser Magie nach oben und tötet den Feuerspeier. Weiter geht's nach links.

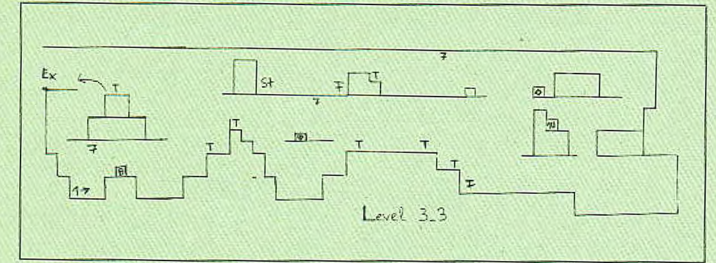
Level 3.2: Um in diesem Abschnitt an das Magiesymbol zu kommen, dürft Ihr die Kiste darunter nicht zerstören. Vergeßt jedoch auch das zweite Symbol nicht.

Level 3.3: Sofort am Anfang des Abschnitts auf den Feuerkugeln schleudernden Gegner zuspringen und ihn verprügeln. Am Ende der Plattform schaltet Ihr auf "Blue" und fliegt so auf die andere Seite. Nehmt unbedingt die Kiste und denkt auch an das Extraleben. Bei den Gegnern, die an der Decke hängen, "Blue" einsetzen.

Level 3.4: Der Endgegner ist einfach; Ihr solltet jedoch noch vier Power-Balken besitzen. Geht ganz nach links und weicht den Armen aus. Diese schlagen zweimal diagonal nach links oben bzw. unten. Nach dem zweiten Schlag könnt Ihr dem zurückweichenden Arm hinterherhasten, springen (sobald der Kopf der Maschine verschwunden ist) und mit "Blue" zuschlagen. Dann jedoch wieder flink nach links zurück...

Woodland:

Level 4.1: Achtet auf die hüpfenden Gegner: Sie stehen genau eine Sekunde lang still. Nutzt das bißchen Zeit, um zuzuschlagen. Ebenfalls gefährlich sind die Kreissägen-werfenden Gegner. Mit "Blue" und



Gleich drei Granatwerfer hängen im Shinobi-Level 3.3 an der Decke (da, wo die "7" eingezeichnet ist)

Magie fliegt Ihr nach oben (in die Baumwipfel des mittleren Berges), um zusätzliche Power und ein Magiesymbol einzusacken.

Level 4.2: In diesem Abschnitt bringt eine Karte rein gar nichts; deshalb hat Frederic sie sich gespart. Gegen die Statuen (schießen aus den Augen) wendet Ihr am besten "Blue" an. Springt und zerstört den Betonkopf. Den Ausgang findet Ihr, indem Ihr aufs Dach springt, nach rechts geht, Euch fallen laßt und wieder nach oben geht.

Level 4.3: Für diesen Endgegner benötigt Ihr ca. fünf Powerbalken. Weicht dem Gesicht aus und schlagt, sobald er sich in Ninjas verwandelt, so schnell wie möglich mit "Blue" mehrmals zu.

Neo Geo:

...müßt Ihr selber schaffen. Wagt Euch jedoch erst in diesen letzten Level, wenn Ihr alle anderen ohne Lebensverlust durchspielen könnt. Viel Spaß.

Allgemeine Informationen zur Ninja-Magie:

Red: ist gut für die herumhüpfenden Kugeln (z.B. im Level 2.2), ansonsten jedoch wegen zu geringer Reichweite eher uneffektiv. Die Magie ist eine der wirkungsvollsten: Sie zerstört bis auf Endgegner alles, was so kreucht und fleucht.

Pink: außerordentlich effektiv! Mit den Bomben trefft Ihr vor allem Gegner, die unter Euch stehen. Die Magie hingegen ist nutzlos, da sie die Gegner nur lähmt. Wendet lieber das tödliche "Red" an.

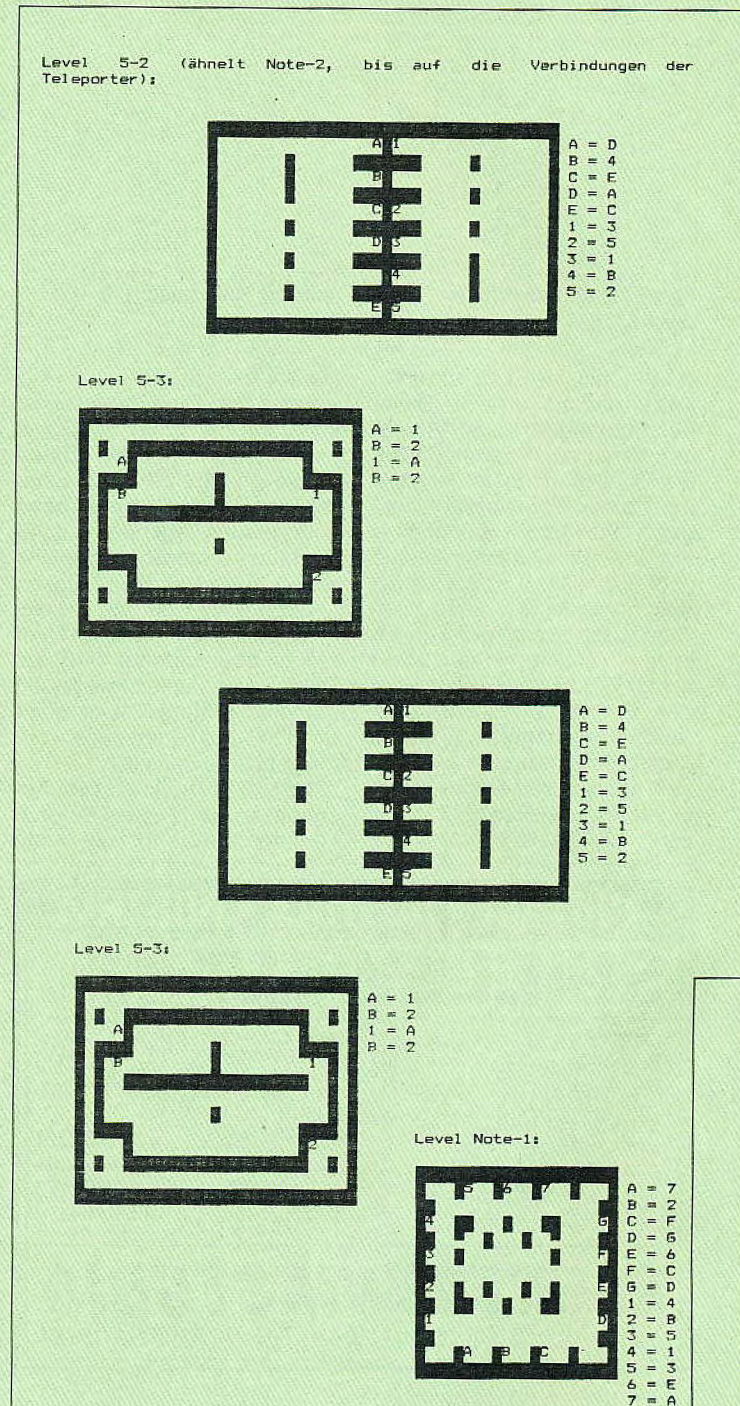
Blue: wegen der hohen Reichweite, solltet Ihr Blue den Großteil der Zeit anwenden. Die Magie ist sehr wichtig, um das Spiel zu lösen: Mit ihr könnt Ihr kurzzeitig fliegen, seid dabei unverwundbar und zerstört durch bloße Berührung jeden Gegner.

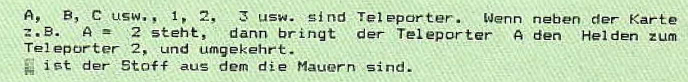
Yellow: nur bedingt einsetzbar. Die Schußwaffe wirkt wie der R-Type-typische Beam: Nach längerem Druck des Feuerknopfes ist der Schuß breiter und wirksamer. Ihr müßt jedoch trotzdem mehrmals schießen, um einen Gegner zu töten. Die Magie ist einigermaßen brauchbar: Bei dem Endgegner macht sich zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit meist ganz gut.

Green: optimal, jedoch erst am Ende des vierten Levels erhältlich. Der Schuß besitzt maximale Reichweite und ist äußerst effektiv. Die Magie wiederum umhüllt die eigene Spielfigur mit einem alleszerstörenden Kreis und ist deshalb vor allem in hektischen Situationen und an überfüllten Orten nützlich.

Lock'n' Chase (Game Boy)

Jens Matheuszik aus Olfen, der uns vor einigen Monaten als erster eine "Burai Fighter"-Lösung zur Verfügung stellte, schlägt wieder zu. Diesmal hat er sich eingehend mit "Lock'n' Chase" beschäftigt: Die Liste der Bonusspielkombinationen ist leider nicht hundertprozentig komplett, dafür spendiert Jens jedoch Karten für die Levels 5.1, 5.2, 5.3, sowie Note-1, Note-2 und $-3.

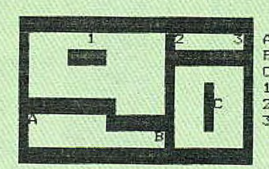




A, B, C usw., 1, 2, 3 usw. sind Teleporter. Wenn neben der Karte z.B. A = 2 steht, dann bringt der Teleporter A den Helden zum Teleporter 2, und umgekehrt.
▒ ist der Stoff aus dem die Mauern sind.

Aber jetzt Schluß mit langen Reden, hier sind die Karten:

Karte zum Level 5-1:

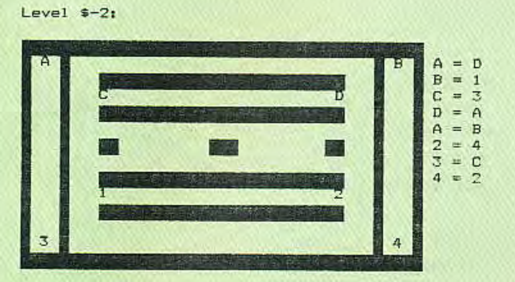


Lock'n'Chase Level 5.1: Angegeben sind alle Teleporterein- und -ausgänge.

Level Note-2:

A = 5		1 = E
B = 4		2 = D
C = 3		3 = C
D = 2		4 = B
E = 1		5 = A

Level $-2:



[illegible] mal die eigene Person (e.P.)	= 3 UP
1 mal e.P., 2 Polizisten	= 1 UP
1 mal e.P., 1 Diamant, 1 mal "x2"	= 1 UP
1 mal e.P., 2 Diamanten	= 1 UP
2 mal e.P., 1 $-Sack	= 2 UP
2 mal e.P., 1 mal "x2"	= 6 UP
1 mal e.P., 1 $-Sack, 1 mal "x2"	= 1 UP
2 mal e.P., 1 Diamant	= 2 UP
1 mal e.P., 1 $-Sack, 1 Diamant	= 1 UP
1 mal e.P., 1 Polizist, 1 Diamant	= 1 UP
2 mal e.P., 1 Polizist	= 1 UP

Natürlich gibt's in den Bonusrunden noch viele Kombinationen, die kein Extraleben erbringen

Dead Moon (PC-Engine)

Tobias Reich aus München verrät Euch, wie Ihr vom "Dead Moon"-Titelbild in ein umfangreiches Sound-, Level- usw.-Menü kommen könnt: Drückt einfach das Steuerkreuz nach links unten und gleichzeitig den ersten Feuerknopf. Zum Abschluß Feuerknopf 2 betätigen. Michael Draack entdeckte ebenfalls noch einen kleinen Dead-Moon-Trick: Wenn Ihr im Titelbild sowohl den A-Knopf als auch Run drückt und festhaltet, besitzt man eine praktische Stärkeanzeige seiner Waffe.

Valis III (Mega Drive)

Euch gehen die ellenlangen Intro-Sequenzen und einige todlangweilige Levels von "Valis III" gehörig auf die Nerven? Mit einem Trick, der es Euch ermöglicht einzelne "Maps" (Levels) selbst anzuwählen, schafft Konrad Wohnig aus Höchstadt Abhilfe.

Im Titelbild des Spiels drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben, sowie alle drei Feuerknöpfe A, B und C. Gedrückt halten und Start betätigen. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun den Level anwählen, mit Start beginnt Ihr das Spiel.

Die Hard (PC-Engine)

Michael Bork aus Düsseldorf schaffte es, Cheats und Tricks aus japanischen Magazinen zu entschlüsseln. So rät er Euch z. B. im Titelbild von "Die Hard" das Steuerkreuz zweimal nach oben zu drükken, dann dreimal nach links, schließlich das Kreuz nach unten gedrückt halten und das Spiel dann mit "Run" starten. Jetzt befindet Ihr Euch in einem Musik- und Soundmenü.



Chessmaster (Game Boy)

Ob das wohl im Geiste des Erfinders ist: Jan Diehl bedient sich recht unfairer Tricks, um dem Game Boy ein "Schach Matt!" abzuringen. Drückt, nachdem Ihr gezogen habt, schnell die Select-Taste (noch bevor das Hand-Icon verschwindet und die Glühbirne erscheint). Jetzt seid Ihr im Auswahlmenü: Aktiviert die Option "Force Move", worauf der Computer mit einer Eurer Figuren zieht. Danach seid Ihr jedoch noch einmal am Zuge; schlechte Züge, die der Game Boy für Euch macht, stören nicht weiter, da Ihr unmittelbar danach wieder am Zuge seid. Keine Frage, daß so auch eine absolute Schachniete siegreich bleibt.

Racing Spirit (Game Boy)

Brandaktuell: Hans-Heinz Bieling erspielte bereits alle 18 Level-Codes des neuen Irem-Motorradspiels "Racing Spirit". Hier sind sie:

Round	Code
Novice-Levels:	
2	BBLTBC
3	BLCJCB
4	BLHFCC
5	BMGNDB
6	BMJQDC
Class-1-Levels:	
7	BMSHFB
8	BMTJFC
9	BPRQGB
10	BTMMGC
11	LKCHHB
12	LKHCHC
Class-2-Levels:	
13	QFCCJB
14	QFMCJC
15	QFMKKB
16	QFRFKC
17	QFTCLB
18	QFTFLC

Snoopy (Game Boy)

Kein Game Boy ist ohne eine satte Anzahl an Paßwörtern komplett. Christoph Manz aus Rheinfelden sandte uns ganze 120 Codes zu "Snoopy". *wi*

Augusta Golf (Super Famicom)

Eine Menge japanischer Menüs machen das mittelmäßige "Augusta Masters Golf" vollends zur Qual. Tobias Reich aus München mühte sich für Euch ab, die Funktionen und Features des Programms zu dechiffrieren.

Titelscreen:

Start: Erklärt sich selbst

Continue: ebenso; gespeichert wird bei Augusta Golf automatisch, wenn die Konsole ausgeschaltet wird.

Erase: Löscht alle gespeicherten Spieler; haltet den L- und den R-Taster, drückt B und dann Start

Auswahl-Screen, 1. Kasten, Mitte links:

1. Option: Spielmodi anwählen

2. Option: Namen eingeben/ändern

3. Option: Rekordlisten aufrufen

1. Spielmodi anwählen:

1.: Turniermodus

2.: beliebig viele Spieler gegeneinander

3.: Zwei-Spieler-Duell

4.: Training

Falls 1.: 1.Menü: Anzahl der Spieler

2. Menü: Wahl des Spielers

3. Menü: Aussehen des Spielers anwählen

Falls 2.: wie oben; zusätzliche Möglichkeit, das Handicap zu modifizieren

Falls 3.: wie Zwei; es sind jedoch zwei Spieler erforderlich

Falls 4.: Nur die Nummer des Holes muß gewählt werden

2.Namen eingeben

1.: Spieler erschaffen

2.: Spieler löschen

3.: Mitspieler erschaffen

3. Rekordlisten aufrufen

1.: persönliche Liste des jeweiligen Spielers aufrufen

2.: allgemeine Rekorde aufrufen

Drückt man während des Spiels die Taste "y", erscheint außerdem ein Hilfsmenü:

1.: Bodenanalyse

2.: Scoretable

3.: Configuration

4.: Abspeichern

1. Configuration:

1. Punkt: Ball zieht Schweif hinter sich her

2. Punkt: nicht geklärt

3. Punkt: Ballgeschwindigkeit

4. Punkt: Schlaggeschwindigkeit

5. Punkt: nicht geklärt

```
 2= 1NWQ     41= HYQC     80= C411
 3= 70BT     42= BYYD     81= VUYU
 4= 104A     43= U11X     82= CU1Q
 5= 4N44     44= BT11     83= 1ZE1
 6= 1NX2     45= 7YNV     84= CZ1A
 7= 105H     46= BYB5     85= ZUV4
 8= 10XD     47= C11X     86= VU1Z
 9= 1N1C     48= B111     87= ZZJH
10= 1N1U     49= H5D0     88= N25D
11= HOD7     50= V51Q     89= XU1C
12= 10EI     51= VANT     90= ZUUU
13= UNBV     52= VA1A     91= 22U7
14= 1N1B     53= B5N4     92= C211
15= C01X     54= V5K2     93= ZUUV
16= 101T     55= CA1H     94= 70BB
17= CZ10     56= VA1U     95= 120X
18= XZ2Q     57= 151C     96= HZB1
19= 1QET     58= V5YU     97= BE1U
20= XQ1A     59= CAX7     98= CE1Q
21= VZY4     60= VA11     99= VHNT
22= XZ12     61= 454V    100= BHNA
23= 1QEH     62= E5W6    101= HEU4
24= XQ1D     63= 7ABX    102= VEY2
25= ZZVC     64= 4A41    103= UH1H
26= XZ10     65= 4S4U    104= CH1D
27= ZQJ7     66= CSXQ    105= 7ENC
28= XQS1     67= 145T    106= 7EBD
29= XZ1Y     68= C4XA    107= CH17
30= XZUB     69= 1S14    108= UH11
31= ZQDX     70= CS12    109= HEQV
32= XQ11     71= H40H    110= CE1B
33= ZYUU     72= 146U    111= VHNX
34= BYBQ     73= DSBC    112= 1H11
35= TTOT     74= VS1D    113= B6NU
36= B1BA     75= C417    114= U6KQ
37= BY14     76= D411    115= CD1T
38= BY1Z     77= CS1V    116= CD1A
39= VTNH     78= 2S2B    117= 1614
40= BTND     79= 14EX    118= 16Y2
Hier sind alle 120 Codes von Snoopy.      119= CDAH
```

Mehr gibt's nicht: 120 Codes zum Game-Boy-Snoopy

Imperator Sven Wiemann aus Hamburg hat seine antike Traumfrau bereits gerettet und überläßt allen Nachwuchs-Cäsaren hiermit seine gesammelten Paßwörter:

Level	Code
2	L3FHPOZNGW
3	NXDSF3JNXF
4	O5TCT1SQ4B
End	GREBZUVSME

Sumo Fighter (Game Boy)

Nach harten Prügeleien gegen seinen Game Boy hat sich Adrian Klima schließlich das finale Paßwort erkämpft. Sobald Ihr

5 0 0 6 1 1

eingegeben habt, müßt Ihr nur noch gegen zwei recht happige Gegner antreten; danach gibt's ein Endbild und der ganze Spaß fängt von vorne an.

Formation Soccer (PC-Engine)

Recht unsportlich verhält sich Stefan Illgner bei Fußballspielen vor dem Bildschirm. Folgende Resultate hat er sich dank ausgeklügelter Joypad-Kombination ermogelt:

Spiel	Ergebnis	Code
ITA-JPN	4:0	RU,O,LU,L,LU,R,O,R
ITA-MEK	2:1	RU,O,LU,L,RO,R,O,L,O
ITA-USA	2:1	O,O,R,RO,L,RO,O,LU
ITA-JUG	3:1	RU,O,LU,L,LO,RO,U,LU
ITA-POL	1:0	O,O,R,RO,RU,RO,U,L,O
ITA-URU	2:1	O,O,R,RO,O,RO,U,R
ITA-FRA	3:1	RU,O,LU,L,RU,RU,U,O
ITA-SPA	2:1	RU,O,LU,L,L,RO,L,U
ITA-ENG	2:1	O,O,R,RO,RU,RO,L,L
ITA-DEN	4:2	O,O,R,RO,LO,O,L,RU
ITA-ARG	3:1	RU,O,LU,L,R,RU,L,RO
ITA-URS	3:2	RU,O,LU,L,O,RU,R,RU
ITA-HOL	3:1	RU,O,LU,L,U,R,R,L
ITA-BRA	1:0	Das Endspiel müßt Ihr selbst gewinnen; einen Code gibt's dafür nicht

Erklärung der Abkürzungen: RU bedeutet Steuerkreuz nach rechts unten drücken, O bedeutet nach oben, LO nach links oben usw.

Teil 3

Eye of the Beholder Clue-Book

Und weiter geht's mit Tips zu den Rätseln. Außerdem erfahrt Ihr etwas zu den Stärken und Schwächen Eurer Gegner — den Monstern.

28. Ich habe einen Dolch in einer Nische an der Wand gefunden. Es ist eine genaue Kopie des Dolches, den ich trage. Ich bin sehr zufrieden. Aber als ich den Dolch in den Schaft am Gürtel stecke, merke ich, daß ich meinen alten Dolch verlegt habe. Vielleicht hat Bennet ihn mitgenommen.

30. Die Edelsteininschrift scheint keine Wirkung auf einen der anderen Edelsteine zu haben, die wir mit uns tragen. Vielleicht reagiert es auf einen anderen kleinen, soliden Gegenstand.

39-42. Obwohl wir wenige Waffen und Panzerplatten besitzen, gehen wir trotzdem das Riskio ein, die Sachen auf die Druckplatte zu legen.

54. Als wir diesen Raum betreten, fliegen uns Pfeile entgegen. Da wir nicht länger einen Führer haben, der die Attacke auffangen könnte, rennen wir so schnell wir können den Gang entlang.

75. Ich fange an eine Neigung zu entwickeln, die Gänge auszukundschaften. Wir sind durch Gruben abgeschnitten, aber ich sehe eine Druckplatte. Ich werfe einen Stein gegen die Platte, um sie auszulösen. Bevor der Fels die Platte auslösen kann, dreht er sich mitten im Flug um und kommt zurück. Wir ducken uns gerade noch rechtzeitig zur Seite, um dem abtrünnigen Geschoß zu entgehen.

89. Eine Sackgasse!

Level 10 — Xanathars äußeres Heiligtum, Mantis Volk

In diesem Level wimmelt es von Mantis-Kriegern. Wir sind knapp an Vorrat und unser Führer fehlt. Ich weiß nicht, wie wir überleben sollen. Wir müs-



sen weitergehen und auf einen Ausweg hoffen.

4 & 5. Nach Westen hin sind eine Vielzahl von Teleportern und Hebeln. Es ist eine 50prozentige Chance, entweder wir schaffen es durch die Teleporter oder nicht.

15. Wir haben Bennet gefunden. Er ist zusammen mit einem Zwerg an die Wand gekettet. Pech für den Zwerg, wir haben nur die Zeit unseren Führer zu befreien, aber ich bin sicher, daß nachkommende Abenteurer den Zwerg retten werden.

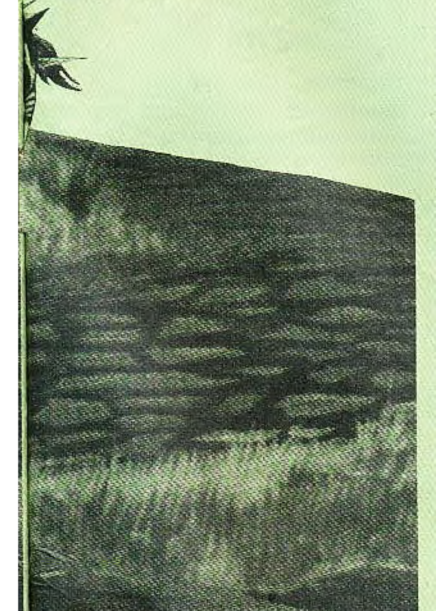
16, 19 & 20. Beim nächsten Mal müssen wir besser aufpassen. Unser Führer hat erheblichen Schaden beim Drücken der Hebel erlitten.

37-39. Ich untersuche den Zusammenhang zwischen diesen Hebeln und der Gleitwand. Wenn wir die Hebel in der richtigen Reihenfolge drücken, können wir wahrscheinlich die Gleitwand überwinden.

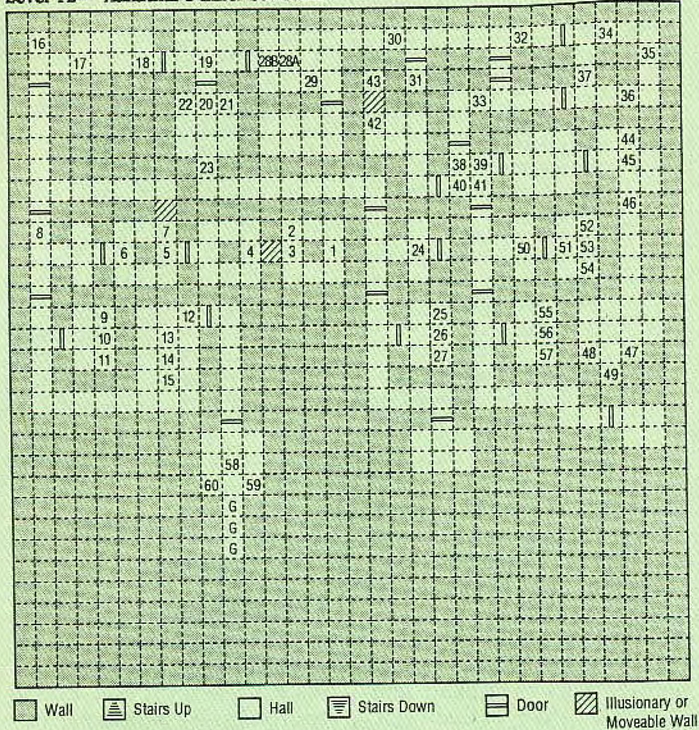
41. Wir haben die ganze Ebene abgesucht. Dieses scheint der einzige Weg in die nächst tiefere Ebene zu sein. Wir sehen in die Grube hinab und können das Ende nicht sehen. Daher schiebe ich Bennet hinein. Es folgt fast augenblicklich ein lauter Plumps. Es kann nicht tief sein.

Level 11 — Xanathars äußeres Heiligtum, tiefer Bereich

Wann wird das je enden? Wann werden wir den Weg nach draußen finden? Ich fürchte, wir werden nie zur Oberfläche zurückkehren und keiner kann meine herrliche Arbeit lesen.



Level 12 — Xanathar's Inner Sanctum



1-11. Diese Hebel scheinen die Sterne an den Wänden und an den Öffnungen zu den Gängen in Bewegung zu setzen. Eine der Inschriften an der Wand besagt: " Die Ausrichtung muß genau sein." Wenn wir die Sterne korrekt ausrichten, können wir auf diesem Level vielleicht vorankommen.

23-37. Bennet ist zunehmend verwirrt, als wir durch die Gänge streifen. Es scheint, als würden wir endlos kreisen, jedoch finden wir immer wieder neue Sachen. Ich bin mir nicht sicher, wie wir die beim ersten Passieren übersehen haben sollten.

39. Hier finden wir einen Gang mit Hebeln. Meine Mutter sagte immer: "Laß einen Hebel nie unten."

40. Unser Führer hat einen Zwergenheiltrank gefunden. Ich kann gerade noch verhindern, daß er die Karaffe austrinkt. Wer weiß, wer von dem Trank schon probiert hat?

46 & 47. Während ich die Inschrift an der Südwand übersetze, schnüffelt Bennet an der Westwand herum. Ich bin froh, daß Bennet wieder bei uns ist, aber seine Zerstreutheit kann einem auf die Nerven gehen.

55. Wir sind alle erschöpft vom Ausweichen vor dem Gedankenflederer. Während wir zu Atem kommen, kratzt Bennet an der Südwand herum. Wenn er nur nicht so viel Krach machen würde, ich möchte nicht, daß der Gedankenflederer zurückkommt.

Level 12 — Xanathars inneres Heiligtum

Wir sind eben dem Herrscher des teuflischen Verbrechens, Xanathar, begegnet. Er will uns nicht gehen lassen. Wir müssen bleiben.

3. Die Mauern hier sind wunderschön. Die Verzierungen sind edel. Wenn wir schon dazu verdammt sind, auf ewig hier zu bleiben, können wir das wenigstens in einer zivilisierten Umgebung tun.

9. Was für ein seltsames Ereignis. Nachdem ich den Knopf gedrückt habe, scheinen wir uns in der Wand zu befinden. Sollen wir zurückkehren oder in den nächsten Raum weitergehen?

10 & 11. Als ich die Knöpfe an der Ostwand drücke, wird Bennet wieder ganz verwirrt. Sicher fühlt er sich in dieser piekfeinen Umgebung unwohl.

13. Hier ist ein bildschöner Ring und ein Trank. Ich denke, daß der Ring ein schönes Geschenk für meine liebste Miltinda wäre. Nachdem ich den Ring an mich genommen habe, fühlt sich meine Last leichter an.

15. Hier ist eine erstaunliche Halskette und ein Trank, noch ein Geschenk für meine süße Miltinda. Als ich die Halskette hochnehme, scheint es mir wieder, als wäre die Last erheblich leichter geworden.

20. Wir sind erstaunt, ein gigantisches Auge hoch über einem Sockel schweben zu sehen. Was für ein überraschendes Stückchen Kunst. Links und rechts vom Auge stehen zwei Sockel leer. Was würde wohl passieren, wenn man sphärische Gegenstände auf die Sockel legt?

25 & 27. Nachdem wir die Knöpfe an der Ostwand gedrückt haben, wird Bennet wieder einmal verwirrt. Diese Reise war nicht zu Bennets bestem.

28 A. In diesem Raum finden wir die Gegenstände wieder, die von den Sockeln verschwunden sind. Ich bin froh, daß sie nicht für immer verloren sind.

42. Während wir alles im Raum untersuchen, schmollt Bennet in der Nordwestecke und kratzt an der Nordwand. Als ich Bennets schäbigen Zustand betrachte, stelle ich fest, daß er ein ziemlich edles Profil besitzt. Wahrscheinlich bin ich auch schon zu lange im Untergrund.

45. Ein gigantischer Blitz trifft Bennet am Kopf, als er durch eine Lichtschranke geht. Für einen Moment sah er wie eine Zwergenfackel aus.

49. Bennet ist über meinen Fuß gestolpert und hat wieder eine Lichtschranke durchbrochen. Riesige Dorne fallen auf ihn herab. Glücklicherweise schafft er es, sich rechtzeitig auf die Seite zu drehen. So wird nur etwas Brust- und Rückenhaut abgeschürft.

55 & 56. Ich drücke die Knöpfe an der Wand und Bennet ist zum dritten Mal vollkommen verwirrt.

58. Als wir diesen Raum betreten, kommen drei Steingolems zur Begrüßung auf uns zu. Irgendwie schafft Bennet es, sie zu beleidigen und sie greifen uns an. Natürlich laufen wir davon.

Rätsel

Das Lösen der Rätsel ist ein wichtiger Bestandteil von "Eye of the Beholder". Hier sind ein paar Ideen, wie man solche Rätsel lösen könnte.

Knöpfe und Hebel

Merkt sie Euch. Einige der Rätsel werden in einem Teil des Dungeons begonnen und in einem anderen Teil ausgeführt. Schreibt die Position von jedem Knopf oder Hebel auf, der keine offensichtliche Funktion hat. Kommt Ihr an einer Stelle nicht weiter, geht zurück

und ändert die Stellung eines der Hebel, um zu sehen, ob sich dadurch der Weg vereinfacht.

Schrift an der Wand

Sucht danach, wenn Ihr mal nicht weiterkommt. Schrift an einer Seitenwand wird oft übersehen. Manche der Schriften kann man nur lesen, wenn ein bestimmter Charakter oder eine bestimmte Rasse bei der Gruppe ist.

Versteckte Knöpfe und geheime Steine

Untersucht die Wände danach. Wenn Ihr seitwärts an der Wand entlanglauft, entgehen einem solche Knöpfe oder Steine selten.

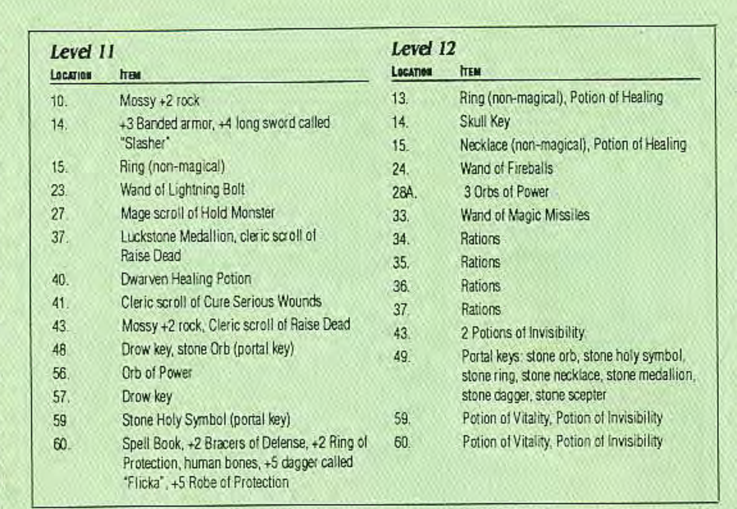
Kompaß

Achtet immer auf den Kompaß. Es gibt einige Fallen, die Eure Richtung ändern. Teleporter werden manchmal erst sichtbar, wenn sich die Richtung der Gruppe ändert.

Legt eine **Spur von "Brotkrumen"**. Wenn Ihr glaubt, Ihr werdet teleportiert, werft einen Gegenstand an dem Teleporter vorbei. Beobachtet den Gegenstand, während Ihr durch den Raum geht. Der Gegenstand verschwindet, wenn die Gruppe teleportiert wird.

Speichert zwischendurch den Spielstand, wenn Ihr glaubt, daß der Gruppe etwas passieren könnte. Speichert den Spielstand nach jedem Level. Ist ein Rätsel schwer zu lösen, speichert ab und probiert andere Möglichkeiten. Wenn Monster Euch angreifen und es sieht schlecht für Euch aus, speichert und probiert einen anderen Weg. In besonders schwierigen Situationen speichert auch, bevor Ihr eine Tür öffnet.

Wenn alles schiefgeht: **geht einfach weiter**. Nicht jede Tür muß geöffnet, jedes Monster besiegt und jeder Gegenstand gefunden werden, um ans Ziel zu kommen. Zeichnet die Räume, durch die die Gruppe gekommen ist, auf. Gerät die Gruppe später in eine Sackgasse oder mußte einen Gegenstand finden, um weiterzukommen, dreht einfach um, und versucht es noch einmal.



Level 11

Location	Item
10.	Mossy +2 rock
14.	+3 Banded armor, +4 long sword called "Slasher"
15.	Ring (non-magical)
23.	Wand of Lightning Bolt
27.	Mage scroll of Hold Monster
37.	Luckstone Medallion, cleric scroll of Raise Dead
40.	Dwarven Healing Potion
41.	Cleric scroll of Cure Serious Wounds
43.	Mossy +2 rock, Cleric scroll of Raise Dead
48	Drow key, stone Orb (portal key)
56.	Orb of Power
57.	Drow key
59	Stone Holy Symbol (portal key)
60.	Spell Book, +2 Bracers of Defense, +2 Ring of Protection, human bones, +5 dagger called "Flicka", +5 Robe of Protection

Level 12

Location	Item
13.	Ring (non-magical), Potion of Healing
14.	Skull Key
15.	Necklace (non-magical), Potion of Healing
24.	Wand of Fireballs
28A.	3 Orbs of Power
33.	Wand of Magic Missiles
34.	Rations
35.	Rations
36.	Rations
37.	Rations
43.	2 Potions of Invisibility
49.	Portal keys: stone orb, stone holy symbol, stone ring, stone necklace, stone medallion, stone dagger, stone scepter
59.	Potion of Vitality, Potion of Invisibility
60.	Potion of Vitality, Potion of Invisibility



Die Monster Level 1

Die Kobolde: Allein sind diese Kreaturen schwach. In Rudeln allerdings werden sie gefährlich. Jede Art von Waffen kann gegen sie eingesetzt werden. Der Klerikerspruch "Halte Person fest!" ist besonders wirkungsvoll bei Kobolden.

Riesenblutegel (Leech): Diese Kreaturen sind langsam und können nur einzeln angreifen. Jedoch sind sie wesentlich zäher als Kobolde und ihr Schlag richtet viel mehr Schaden an. Auch hier sind alle Waffen einsetzbar. Anfänger sollten lieber aus der Entfernung mit weitreichenden Waffen kämpfen oder Zaubersprüche einsetzen.

Level 2

Skelette: Sie greifen schnell an und können sich auch zusammenrotten zum gemeinsamen Angriff. Die beste Verteidigung gegen eine Gruppe von Skeletten ist, daß der ranghöchste Kleriker das heilige Symbol hochhält. Skelette nehmen nur halben Schaden von Waffen wie Schwertern und Dolchen.

Zombies: Sie greifen langsamer an als Skelette, aber auch sie können sich zu Gruppen zusammentun, um anzugreifen. Alle Waffenarten sind möglich, jedoch ist auch hier die wirkungsvollste Waffe das Bereithalten des heiligen Symbols durch den ranghöchsten Kleriker.

Level 3

Kuo-Toa: Die Kreaturen sind langsam und können nur einzeln angreifen. Aus einiger Entfernung können sie Lichtblitze verschicken. Wenn Ihr auf einen Kuo-Toa trefft, weicht seinem Lichtblitz aus, kommt schnell auf ihn zu und tötet ihn im Zweikampf, bevor er einen erneuten Lichtblitz werfen kann. Alle Waffen sind einsetzbar.

linde: Sie greifen nur einzeln an, sind aber sehr flink und können großen Schaden anrichten. Sie schätzen Hinterhalte, also seid auf der Hut und kampfbereit, wenn Ihr Türen öffnet, um Ecken geht oder durch Gebiete kommt, die von ihnen bewohnt werden. Auch hier sind alle Waffen möglich.

Level 4 & 5

Riesenspinnen: Die Biester sind wegen des tödlichen Giftes, das sie bei einem Biß verabreichen, extrem gefährlich. Sie können nur einzeln angreifen, sind schnell und müssen mehrfach getroffen werden, bevor Ihr sie getötet habt.

Die beste Strategie ist, sich zurückzuziehen und aus der Entfernung mit weitreichenden Waffen anzugreifen oder Zaubersprüche einzusetzen. Zwerge mit hohen Konditionspunkten sind gegen das Gift immun und sollten daher in der vordersten Reihe stehen, falls die Spinne die Gruppe erreicht. Nach dem Angriff nehmt schnell Eure Waffen an Euch und achtet auf weitere Spinnen.

Der Kleriker spielt eine wichtige Rolle im Überleben der Gruppe, wenn einer der Mitstreiter gebissen wird. Ist jemand gebissen worden, muß möglichst der Zauberspruch "Langsames Gift" ausgesprochen werden. Dann sucht Ihr einen Heiltrank für Gift oder einen freundlichen NPC-Kleriker mit einem "Neutralisiere Gift"-Zauberspruch.

Level 6

Kenkus: Sie können in Gruppen angreifen und zwei Wurfzaubersprüche aus der Entfernung sprechen, bevor sie vorrücken. Seht Ihr eine Gruppe Kenkus, tretet solang zur Seite, bis sie ihre Wurfzaubersprüche verschossen haben. Alle Waffen sind anwendbar. Zaubersprüche, die den Raum beeinflussen wie "Feuerball", sind die effektivste Art, die Gruppe auseinanderzutreiben. Ein ganzes Volk von Kenkus leben auf Level 6. Es wird Euch immer wieder angreifen.

su

Fortsetzung von Seite 65



Turbo für Amiga?

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500, sowie zahlreicher Simulationsprogramme (A-10 Tank Killer; Their finest Hour; Flight II). Ich besuchte nun im Mai die Hobbytronic in Dortmund und wurde durch die Firma Roßmöller auf ein Produkt aufmerksam gemacht. Es handelte sich um einen Amiga-Beschleuniger namens "Mach II-Amiga Speeder", der den Amiga doppelt so schnell machen soll. Es wurde zwar eine Grafikdemo ausgestellt, die diese Tatsache bestätigte, aber Demo und Simulationsprogramm sind ja zwei unterschiedliche Welten. Ich fragte also nach, bekam aber leider keine klare Antwort, weil der Verkäufer anscheinend (sein?) das Produkt selbst nicht genau kannte. Nun stelle ich Euch deshalb die Frage, ob Ihr mit diesem Produkt in Berührung gekommen seid und wenn ja, ob es solche Programme wie "Their finest Hour", "A-10 Tank Killer" ebenfalls beschleunigt.

Alex Reuter, Wickede

Bislang ist uns diese Beschleunigungskarte nicht unter die Finger gekommen. Aber ich persönlich würde sehr vorsichtig mit den Versprechungen umgehen — denn was wird mit dieser Karte beschleunigt? Die Grafik? Der Prozessor? Ob solche Programme wie "Their finest Hour" oder "A-10 Tank Killer" damit vernünftig laufen, wage ich momentan in Frage zu stellen. Das beste wäre, Du würdest Dir die Karte mit den gewünschten Programmen mal vorführen lassen. *mh*

Genauer bitte!

1. Was mich schon lange bei Euren Tests nervt, ist, wenn ein Spiel für den MS-DOS ist, daß Ihr nie dazuschreibt, welche Mindestkonfiguration er haben muß. Ihr macht immer nur so ungenaue Angaben wie:

"..erst richtig gut sieht die Grafik bei einem 386er mit VGA aus..."

Ich bin bestimmt nicht der erste, der so einen Brief schreibt, also wird es Zeit, daß etwas geschieht.

2. Noch eine Frage: Kann man Leserbriefe, Tips, Fragen etc. auch per Telefax schicken? Oder werft Ihr alle Faxe kalt lächelnd in den Papierkorb, ohne sie eines Blickes zu würdigen?

Johannes Piltz, Eschborn

Wir führen gerade innerhalb der Redaktion hitzige Debatten über das Thema, wie wir am besten die Informationen über Mindest- oder empfohlene Konfigurationen bei Tests von PC-Spielen unterbringen. Ob dies ein Extrakasten wird oder ob wir die Informationen im Fließtext unterbringen, ist noch nicht ganz entschieden. Aber auf alle Fälle wird sich in Bälde etwas tun.

Natürlich werfen wir Faxe nicht in den Papierkorb. Wer also Briefe, Tips oder Fragen per Fax verschickt, kann dies tun. Unsere Faxnummer ist übrigens: 089/4613-5046. Bitte habt aber Verständnis dafür, daß wir Antworten nicht per Fax zurücksenden, sondern in der POWER PLAY abdrucken oder per Brief beantworten. *mh*

Mehr davon

Aus Anlaß der großen Umfrage will ich mal einiges Lob loswerden. Zunächst ein riesengroßes Extradanke für die Buchbesprechungen — zum Beispiel "Die Gelehrtenrepublik" habe ich heute in einem Happs durchgelesen. "Pan Aroma" war auch toll. Leider kommen solche Tips eher spärlich, ein wenig mehr wäre hier gut (Kennt jemand "Stein und Flöte" von Hans Bemmann? Der schönste Fantasy-Roman überhaupt!)

Rudi Schlatte, Graz

Da geht einem Ex-Buchhändler und alten Arno Schmidt-Fan das Herz auf: Freut mich, daß Dir die Bücher gefallen haben. Mehr Seiten für Bücher wird's aber nicht geben. Erstens kommen wir vor lauter Spielen, Artikelschreiben, Recherchieren und Organisieren kaum noch zum Lesen; außerdem ist das wirklich nicht jedermanns Sache. Drei Tips habe ich noch für Dich: 1) John Irving: "Garp" (muß man kennen), Sten Nadolny: "Die Entdeckung der Langsamkeit" ("Pirates" für Literaten) und John Fowles: "Der Sammler" (Fieser als "Das Schweigen der Lämmer"). Ich werde mir jetzt mal "Stein und Flöte" besorgen, das kenne ich nämlich noch nicht... *al*

Editier mich

In Ihren Previews sieht man oft Bilder aus der Entstehungszeit eines Spiels. Könnten Sie nicht über mehrere Ausgaben hinweg (pro Ausgabe ein Spielgenre) die Entstehung eines Spiels von der ersten Idee über das Storyboard bis zur Bug-Suche beschreiben? Sind die Sprite-Editoren, die Sie zeigen, erhältlich?

Till Brückner, Bonn

Die Idee ist wohlwollend registriert. Die Editoren der Profiprogrammierer sind in der Regel nicht als käufliche Software erhältlich. *hl*

64'er-Bewältigung

Ich habe im Laufe der Monate gemerkt, daß Ihr ein paar C-64-Gegner in Eurer Redaktion habt. Fangen wir von vorne an:

Anatol: Für Ihn ist die Zeit des C 64 vorbei. Er freut sich zwar immer noch, wenn ein gutes Spiel für ihn erscheint.

Heini: Auch er ist einer, der hin und wieder wach im Bett liegt und an die guten alten Jumpman-Zeiten zurückdenkt, aber viele Chancen räumt er dem "Kleinen" auch nicht mehr ein.

Michael: Seine Abneigung dem C 64 gegenüber ist verständlich, da er nicht zur Gründungsmannschaft gehörte, und so die C-64-Faszination nur passiv erlebte. Er hatte relativ früh einen Amiga (ST), auf dem er wie ein Wilder "Dungeon Master" spielte. Er ignoriert den C 64 so gut es geht.

Martin: Wieder einer der alten Garde, dem der 64'er inzwischen recht egal ist. Sicherlich bekommt er feuchte Augen, wenn er Bub und Bob Bubbles bobbeln sieht, aber er gibt es nicht zu.

Winnie: Der jüngste Neuzugang, aber gleichzeitig derjenige, der dem C 64 gegenüber am positivsten eingestellt ist. Danke, Winnie!

Volker: Was soll ich sagen? Er haßt den C 64. Er rümpft schon die Nase, wenn er nur von weitem den 3stimmigen Elite-Walzer eines kleinen neuen Commodores hört. Ihm sträuben sich die Nakkenhaare, sieht er die blassen Farben eines öden The Sentinel-Titelbildes. Die wahren 64'er-Enthusiasten haben Eure Redaktion leider schon lange verlassen. Man denke nur an Boris "Doc Bobo" Schneider und seine ergreifende Ode an den C 64, die vor einigen Monaten im 64'er Magazin erschien. Oder an den Fisch namens Henrik, der in Ausgabe 5/90 einen letzten, verzweifelten Versuch unternahm, eine Lanze für den größten der Kleinen zu brechen.

Eric Gutz, Swisttal

Ganz so finster sieht die Lage nicht aus: Wir haben keinen Verschwörerzirkel der C-64-Hasser gegründet, der sich zu konspirativen Geheimtreffen zusammenfindet, um diesen rüstigen Computerveteranen "abzuschießen". Aber bei allem Respekt für die schöne Kiste kann man die Tatsache nicht ignorieren, daß der C 64 nicht mehr den Stellenwert als Nr. 1-Spielecomputer hat, wie das noch vor ein paar Jahren der Fall war. Viele tolle Softwareneuheiten sind MS-DOS-



PCs und Amigas vorbehalten. Auch der Artikel von Boris im 64'er-Magazin kritisierte die Tatsache, daß die alten Spiele oft die besten, C-64-Neuerscheinungen aber häufig ziemlicher Müll sind.

Also: Nichts gegen den C 64, aber wenn die Softwarefirmen überwiegend Schrott für diesen langsam dahinsiechenden Computer veröffentlichen, können wir uns keine Gnadenwertung aus Nostalgiegründen zusammenschnitzen. Und wenn was Vernünftiges für den C 64 erscheint, wird es auch in *POWER PLAY* entsprechend gewürdigt (z.B. "Turrican II", "Atomino" oder "Ultima VI"). *hl*

Wo liegt der Unterschied?

Der Brief von Daniel Weinland in Ausgabe 6/91 hat mich etwas verwirrt. Gibt es tatsächlich einen Unterschied zwischen dem PAL- und dem RGB-Mega Drive? Er schreibt sogar, daß z.B. Super Monaco GP gar nicht spielbar ist und stellt mich damit vor ein Problem: Ich hatte bis vor kurzem ein Mega Drive (jap. PAL), das leider inzwischen kaputt ist. Ich besitze auch das Spiel Super Monaco GP und bei mir funktionierte es tadellos (nur bei USA fiel dauernd die Farbe aus).

Nun lese ich diesen Brief von Daniel und wundere mich, daß bei mir alles klappt. Da erinnere ich mich plötzlich an Super-Hang-On, das ich ebenfalls habe. Auf einer Geraden "flutscht" die Grafik ja noch recht ordentlich, doch spätestens beim Bergauf- und -abfahren wird die Grafik sichtbar langsamer.

Hat das vielleicht etwas mit dem Unterschied PAL/RGB zu tun?

Noch eine Frage: Ich habe nachgefragt, ob man das RGB-Mega Drive mit einem PAL-Anschluß ausstatten kann und bekam die Antwort "Nein"! Ein "Umrüsten" sei jedoch möglich. Wieviel kostet denn das "Umrüsten"? Laufen die Spiele auf einem RGB-Mega Drive mit PAL-Anschluß schneller als auf einem normalen PAL-Gerät, oder hat das auch etwas mit dem Fernseher zu tun?

Martin Krausgruber, Wien

Normalerweise laufen alle Mega-Drive-Module sowohl auf PAL- als auch auf RGB-Mega-Drives. Das mit Super Monaco Grand Prix war eine Ausnahme, da die erste Produktionsserie (und nur diese) tatsächlich nur auf 60-Hz-Mega-Drives lief.

Prinzipiell laufen alle Spiele auf 60 Hz-Mega-Drives etwas schneller als auf 50-Hz-Mega-Drives. Das alles hat nichts mit PAL- oder RGB-Versionen zu tun. Es gibt sowohl PAL-Mega-Drives mit 60 Hz, als auch RGB-Mega-Drives mit 50 Hz. Wenn Du Dich an einen kompetenten Versandhändler wendest, kann der Dir genau erzählen, wieviel nun genau welche Version kostet. Der Preis dürfte für alle Varianten zwischen 300 und 400 Mark für die Konsole liegen. *mg*



Leser-Parade

Ach ja, wie wäre es mal mit einer "Pixelpracht" für Leser-Screenshots? Jeder, der will, schickt Euch eine Diskette mit einem Bild. Die besten werden abgedruckt und eventuell sogar mit einem Preis oder ähnlichem belohnt. Jochen Lipps, Rielasingen

Interessante Idee. Wenn wir genügend Einsendungen bekommen, werden wir so was vielleicht mal machen. Wobei brillante Bildqualität natürlich oberstes Gebot wäre...

Farbig?

Was ist mit dem Game-Boy-Aufsatz "Coloris"? Wird durch ihn wirklich der Bildschirm bunt? Und wenn ja, wie funktioniert er?

Sascha Spiekermann Oberhausen

Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich diesen Aufsatz nicht kenne. Ich kann Dir aber versichern, daß durch Coloris der Bildschirm definitiv nicht farbig wird. Mittels einer Folie könnte man ihn zwar "einfärben", doch das würde nur nerven und absolut nichts bringen. *mg*

Klein, aber fein

Wenn wir gerade beim Game Boy sind, Eure Tests von Videospielen werden von Mal zu Mal besser. Gut finde ich, daß Ihr zu den Tests dazuschreibt, bei welcher Firma man das Spiel kaufen kann. Einen kleinen, aber feinen Vorschlag hätte ich noch zu den Videospieltests. Es wäre hilfreich, wenn Ihr dazuschreiben würdet, ob das Spiel in Deutsch, Japanisch oder Englisch vorliegt. Es gibt nämlich viele Leute (auch ich gehöre dazu), die sich nicht so gerne japanische Module kaufen wollen, weil man die Anleitung dazu nicht verstehen kann. Ihr könntet ja in den Tests erwähnen, wann eine deutsche oder englische Anleitung geplant ist.

Als ich Ausgabe 6/91 durchblätterte, entdeckte ich endlich mal einen bzw. zwei Game-Gear-Tests. Es gibt mindestens 15 bis 20 Game-Gear-Module zu kaufen, warum bringt Ihr also so wenig Tests dazu? Ihr könntet ja mal ausnahmsweise ein paar Game-Boy-Tests weglassen. Wenn Ihr mit dem Vorschlag nicht einverstanden seid, warum bringt Ihr kein Special, das sich mit dem Game Gear beschäftigt?

Florian Junker, Frankfurt/M

Normalerweise erwähnen wir in unseren Tests, wenn man ohne deutsche Anleitung nicht zurechtkommt. Wenn wir darüber kein Wort verlieren, dann bedeutet dies in der Regel, daß man zum Spielen nicht unbedingt eine verständliche Anleitung braucht. In unserem zweiten Videospiel-Sonderheft "Video Games 2" findest Du ein Special über den Game Gear, wo auch mehrere Module vorgestellt werden. Ab sofort haben wir zudem vor, über jede Game-Gear-Neuheit in *POWER PLAY* zu berichten. *mg*

Mehr Lynx

Als Lynx-Besitzer war für mich die letzte Power-Play-Ausgabe eine ziemliche Enttäuschung. Kein einziger Test! Es ist mir ja klar, daß das Lynx an Bedeutung nicht an andere Konsolen herankommt, aber zwei Tests pro Ausgabe solltet Ihr wenigstens bringen. Genügend Neuheiten gibt es ja. Ihr solltet nicht vergessen, daß Ihr, bzw. Eure Zeitschrift, einen nicht unbedeutenden Einfluß auf das Kaufverhalten der Leser und damit auf den Markt habt. Eine "Vernachlässigung" eines Systems von Eurer Seite aus führt zwangsläufig zu mangelnder Akzeptanz der Konsole durch die Käufer. Dies wirkt sich negativ für die Besitzer aus, da sich das Modulangebot verringert.

Ulf Schöne, Niederelbert

Wir testen mit Sicherheit jede Neuheit fürs Lynx. Daß wir in letzter Zeit wenig Lynx-Spiele im Heft hatten, lag ganz einfach daran, daß keine neuen Module veröffentlicht wurden. *mg*

T-SHIRT BESTELLKARTE

Ja, ich will! Eins ☐ Zwei ☐ Mehr ____

dieser edlen, kleidsamen, gigantischen, herrlichen, höllischen, schmucken, bunten, wüsten, flauschigen, fetzigen, knuddligen *POWER PLAY*-T-Shirts, um das mich alle beneiden werden. Ich will's nicht nur tragen, sondern auch ehren und lieben, es immer mit 30 Grad waschen, den Weichspüler nicht vergessen und es nicht im Schwimmbad liegenlassen.

Für meinen Luxuskörper wäre die Größe
Small ☐ Large ☐
Medium ☐ X-Large ☐

gerade angebracht. Bezahlen werd' ich dem Postboten den Spottpreis von 19,90 Mark zuzüglich Versandkosten & Nachnahme, sobald das T-Shirt an meine Haustüre geliefert wird.

Hiermit besiegle ich, der Unterzeichnende, daß ich das *POWER PLAY*-T-Shirt haben will.
Unterschrift

Da ich unter 18 Jahre alt bin, unterschreibt hier mein werter Erziehungsberechtigter.
Unterschrift

Und nun werde ich geduldig warten (bitte etwas Geduld, wir werden uns wie die Feuerwehr drum kümmern).

IHR FRAGT — DR. BOBO ANTWORTET

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. *VW*

MEINE FRAGE LAUTET:

WHO IS WHO? GUIDO HENKEL



Guido Henkel wurde am 9.9.1964 in Stuttgart geboren. Nach dem Abitur folgte eine Lehre als Schriftsetzer und Druckvorlagenhersteller. 1987 programmierte er das deutsche Text-Adventure "Hellowoon". Das zweite Projekt nach Hellowoon, war ebenfalls ein Adventure: "Ooze". Im Sommer 1988 tat sich Guido Henkel mit seinem alten Schulfreund Hans-Jürgen Brändle zusammen, mit dem er schon einige (unveröffentlichte) Spiele für VC-20 und C64 programmiert hatte. Beide riefen das eigene Label "Dragonware" ins Leben, unter dem eine überarbeitete Version von Ooze erschien. Im Sommer 1990 gründeten die beiden dann das Label "Attic", und schufen das Rollenspiel "Spirit of Adventure", das über Starbyte veröffentlicht wurde. Seit Frühjahr 1991 ist Attic nicht nur eine Softwarefirma, sondern auch ein unabhängiger Publisher. So wird hier das längst überfällige Adventure "Drachen von Laas" vertrieben.

Softography: 1987: Hellowoon (Atari ST), Ooze (Atari ST, Amiga, PC)
1988: Exolon (Amiga-Umsetzung)
1989: Ooze (erweiterte Neuauflage Atari ST, Amiga)
1990: Lords of Doom (Atari ST, Amiga)
1991: Drachen von Laas (Atari ST, Amiga), Spirit of Adventure (Amiga)

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:
❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Master System** ❒ **Mega Drive** ❒ **NES**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**
DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

T-SHIRT
BESTELLKARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion
AKTION T-SHIRT
Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name /Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Mein Auto zu Schrott zu fahren.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Einen Mega-Hit landen und das Glück mit meiner Freundin teilen.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unerfahrenheit.

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Unprofessionalität und Ausbeuterei.

Ihr Lieblingsmaler/Grafiker? Larry Elmore, Boris Vallejo.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Dokken, Queensryche.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Charakter, Schönheit, Eigenständigkeit.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Computer, Computer, Computer, Lesen, Musik, Wrestling anschauen.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Bitmap Brothers.

Ihr bestes Spiel? Spirit of Adventure.

Ihr schlechtestes Spiel? Exolon-Umsetzung.

Wer oder was hätten Sie gerne sein mögen? Ein Hund — Fressen, Schlafen, Spazierengehen.

Ihr Hauptcharakterzug? Idealismus.

Ihr größter Fehler? Ich bin leider viel zu gutmütig.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Ich weiß es beim besten Willen nicht.

Ihr Lieblingsschriftsteller? Weis/Hickman, Stephen King.

Was verabscheuen Sie am meisten? Die Verlogenheit der Softwareindustrie.

Das schlechteste Programmierteam? Es gibt genügend gute, die es eher wert sind, erwähnt zu werden.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Ich denke nicht, daß es an militärischen Angelegenheiten überhaupt etwas zu bewundern gibt.

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pac-Man auf dem VC-20.

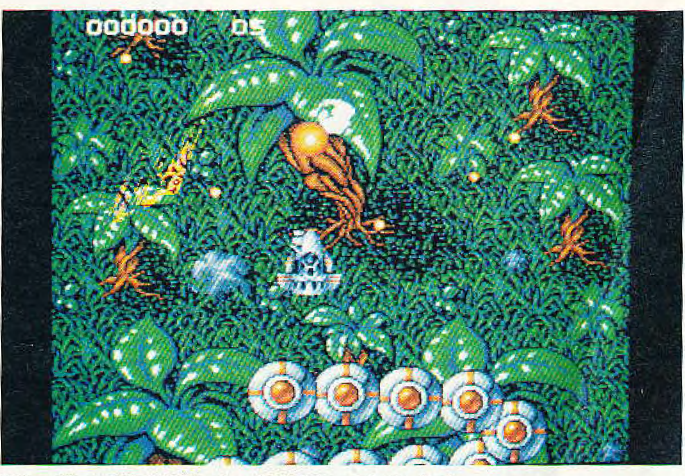
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Da gibt's ne Menge, und die Leute wissen, daß ich sie meine.

Ihr Lieblingscomputer? Next.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Den japanischen Sega-Programmierern.

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Doll.

Ihr Motto? Halbe Sachen gibt's nicht.



Ein weiteres Spiel für den 08/15-Stapel (Amiga)



Operation Geschmacklos: "Dank" Monstern regt sich keiner mehr auf.

ALLERWELTS-WELTRAUM

Frenetic

Die Entwickler von Core Design haben sich von Psygnosis inspirieren lassen, und läuten das Ballerspektakel "Frenetic" mit einem aufwendigen Intro ein. Nachdem man beobachtet hat, wie ein Pilot elegant sein Raumschiff betritt, können die Düsen gezündet werden.

Mit den drei Stichpunkten "acht vertikal scrollende Levels", "massig Aliens" und "Extras" dürfte das Spielgeschehen umfassend charakterisiert sein. Für ganz Neugierige sei noch erwähnt, daß es neben den Standardhilfen (Laser, Streu-, Seitwärts und Rückwärtsschuß und Lenkraketen) auch ein Negativextra gibt. Wenn Ihr nicht aufpaßt, ergattert Ihr statt eines belebenden "Speed-Up"s ein lähmendes "Slow-Down". Sollte Euch dieses Mißgeschick ein paarmal passieren, gibt's Probleme.

Um der Feindeshorden Herr zu werden, darf sich ein zweiter Spieler jederzeit zuschalten. Im Duett kommt man mit den ballertypischen Gegnern deutlich besser zurecht. Ungewöhnlicherweise werdet Ihr nicht mit einem einzigen Continue verwöhnt — das Leben ist hart. *mg*

Geht so



Frenetic sieht nicht nur wie ein armseliges "Wings of Death" aus, es spielt sich auch so: Standard-Waffen im Standard-Weltraum mit Standardgrafiken und Standardsound. Core Design hat sich für Frenetic nicht viel Mühe gegeben — selbst technisch ist es nur Mittelmaß (ein Minimalruckeln gehört von Anfang an mit dazu). Zwei gute Ideen (man sieht die Extras optisch am Raumschiff angedockt, Zwei-Spieler-Modus) machen noch lange kein gutes Ballerspiel. Wer nicht unbedingt jeden Actiontitel für den Amiga haben muß, sollte die 80 Mark lieber sparen. Amiga-Besitzern würde ich eher zu "R-Type II" raten.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Core Design, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 55 %
nicht geplant	Grafik: 57 % Sound: 52 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

ALPTRAUM

Beast Busters

Die fetzigen "Operation"-Titel hatten einen entscheidenden Nachteil: Die bösen Buben dieser Spiele waren meist Menschen fremdländischer Herkunft; als solche hatten sie dem (weißen) Helden vor die Knarre zu laufen, einmal spitz aufzuschreien, um dann in einer Blutfontäne zu vergehen. Selbst dem gewitztesten Marketinggenie fiel es schwer, solch derben Stoff als harmlosen Zeitvertreib zu verkaufen. Deshalb tummeln sich in "Beast Busters" nun ausschließlich Zombies, Höllenhunde und Killervögel. Mit ruhigem Gewissen und auf bewährte Art darf man das Feuer eröffnen: Der Spieler wagt sich allein oder zu zweit in eine Untoten-verseuchte Stadt. Er steuert nur sein Fadenkreuz, während der Bildschirm selbständig horizontal, vertikal oder in die Tiefe scrollt. Ballern kann man, solange die Munition vorhält. In unregelmäßigen Abständen plumpsen deshalb Magazine, Granaten oder ganze Verbandsköfferchen durch den Bildschirm. Damit der Spieler nicht überfordert ist, können diese Gegenstände abgeschossen werden. *wi*

Na ja...



Inhaltlich ist Beast Busters dem Jugendwächtergeschmack angepaßt und nicht bedenklicher als andere Ballerspiele — technisch präsentiert sich die Actionorgie jedoch unter aller Kanone. Obwohl es so gut wie keine Animationsphasen gibt, ruckeln und zuckeln die Monster wie die ersten Sprites über den Bildschirm. Bringen sie zum Bleiaustausch mit dem Spieler gar ein paar Kumpels mit, kommt der Spielfluß vollends zum Erliegen: Der Spieler hebelt am Joystick, während sich das Fadenkreuz im Zeitlupentempo an das Ziel heranquält. Insgesamt gibt's kaum Abwechslung und nur wenige Monstersorten.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 31 %
nicht geplant	Grafik: 25 % Sound: 20 %
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

HERZSCHMERZ

Heart of China

Jake Masters ist in Hongkong gestrandet — aus der Armee entlassen, desillusioniert und ohne Hoffnung. Seine Karriere als Fliegeras im ersten Weltkrieg ist endgültig vorbei. Er hat keines seiner hochgesteckten Ziele erreicht und schlägt sich als Buschpilot für amerikanische Touristen durch. Für ein paar schnelle Dollar ist Jake jederzeit zu haben.

So kommt der Hilferuf des Industriellen Lomax gerade recht: Kate, die liebreizende Tochter des Finanzmoguls, wurde in die Festung eines blutrünstigen Tartarenhauptmanns entführt, um dort als Opfer für dessen sadistische Spielchen zu dienen. Wie es sich für einen harten Burschen mit weichem Kern gehört, steigt Jake sofort in die Springerstiefel und macht sich auf die Suche nach der verschwundenen Jungfrau.

Zusammen mit seinem Freund, dem Ninja Chi, tritt Jake gegen asiatische Räuberbanden an, leitet eine Palastrevolution in Katmandu und entkommt in Istanbul glücklich den Häschern des Großwesirs. Er reist per Flugzeug, Panzer und Eisenbahn, landet im Kerker, führt philosophische Gespräche mit weisen Lamas (denen, die nicht spucken) und prügelt sich im Salonwagen des Orientexpreß.

Jeff Tunnell's "Heart of China" ist, nach "Rise of the Dragon", der zweite Sproß aus der Dynamix-Adventure-Riege. Wieder ist man von jeder Tipparbeit entbunden und steuert Jake allein mit der Maus durch alle Gefahren: Ihr fahrt mit dem Cursor auf den entsprechenden Gegenstand und könnt ihn so problemlos manipulieren oder im Rucksack verstauen. Ein Druck auf die linke Maustaste und Ihr erhaltet eine allgemeine Beschreibung der Umgebung. Verwandelt sich der Cursor in ein "Exit"-Zeichen, könnt Ihr das Bild verlassen. Wenn Ihr Euch mit Personen im Spiel unterhaltet, stehen mehrere Antwortsätze zur Auswahl.

Diesmal gibt's gleich drei Charaktere zur Wahl, zwischen denen Ihr hin- und herschalten könnt. Je nach Handlungsort steuert Ihr Kate, Chi oder Jake.

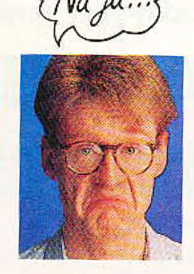
Wie schon in Rise of the Dragon, sind im Spiel zwei kleine Actionsequenzen (Panzerduell und Faustkampf) versteckt, die man wahlweise überspringen oder austragen darf.

Die volle Farbenpracht der VGA-Version hat ihren technischen Preis: Ihr braucht 8 MByte freien Speicher auf der Festplatte und 640 KByte RAM. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt. Testmuster von Bomico. *vw*

Na ja...

Zugegeben, die Grafik ist erstklassig: viel VGA, viel Animationen, viel MByte. Ja, auch die Idee, die Szenen mit Schauspielern zu stellen und dann nachzubearbeiten, ist toll (wenn das so weitergeht, werden wir irgendwann bei "Ben Hur" landen: Die 1000 Statisten bitte nach links!). Gut, gegenüber Rise of the Dragon wurde noch das ein oder andere Detail verbessert — aber warum muß in "Heart of China" so verdammt wenig stekken? Ernsthafte Adventure-Freaks können bei dieser Puzzle-Dichte nur höhnisch lachen: Spielerisch steckt da so gut wie nichts drin: Ein paarmal "Klick", ein Fitzelchen Actionsequenz und schon ist man durch! Ich lasse das auch nicht als Computer-Film durchgehen: Das ist nur ein kurzes Vorfilmchen.

Na ja...



Keine Frage, Heart of China verwöhnt mit tadelloser Grafik und narrensicherer Steuerung, doch wo bitte ist das Spiel? Die wenigen Rätsel sind so fadenscheinig, daß selbst ein ungeübter Adventure-Laie alle Gefahren in (gestoppten und verbürgten) zwei Stunden überwunden hat. 120 Mark für 120 Minuten gebremsten Adventure-Spaß; eine hochinflationäre Tendenz, die Dynamix nicht weiter verfolgen sollte. Die "Rauhbein trifft Traumfrau"-Geschichte hätte weitaus mehr Aufregung hergeben können, so bleibt leider nur ein farbenprächtiges Nichts. Beim nächsten Abenteuer bitte mindestens 2 MByte für Rätsel reservieren und nicht alles für Grafiken verplempern.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 55%
Grafik: 84% Sound: 38%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Die Möve läßt gleich was fallen: Nase zuhalten und das obskure Objekt einsammeln. (MS-DOS/VGA)



Romantisch: Der Orientexpreß mit seinen bequemen Schlafwagen lockt. (MS-DOS/VGA) ▶

ZEITREISE-THRILLER

Timequest

General Drexler ist ernsthaft besorgt. Einer der Mitarbeiter des Zeitreiseinstituts hat sich mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit davongemacht. Und nicht nur das, der offensichtlich verrückte Zeke Vettenmyer schickt aus der Vergangenheit auch noch die Nachricht, daß er die gesamte Zivilisation vom Erdball verschwinden lassen wird, indem er zehn wichtige Ereignisse der Weltgeschichte ändert.

Sie kriegen den Auftrag, Vettenmyer zu stoppen und die Geschichte wieder geradezubiegen — kein einfacher Auftrag, denn immerhin hat Vettenmyer über 50 verschiedene Ort- und Zeitkombinationen besucht und nur ein paar verschlüsselte Hinweise hinterlassen. Wo sollen Sie da anfangen? Und auch wenn die Geschichtsbücher wieder im Lot sind, müssen Sie noch Vettenmyer finden und daran hindern, weiteres Unheil zu stiften.

"Timequest" ist das zweite Adventure von Legend Entertainment, deren Belegschaft sich hauptsächlich aus Infocom-Veteranen zusammensetzt. Timequest-Autor Bob Bates hat schon mit "Sherlock Holmes" und "Arthur" historische Ereignisse in Spiele verwandelt. Durch den Trick mit der Zeitmaschine sieht man nicht nur mehr von der Welt — das Adventure ist auch sehr komplex, da man jederzeit jede Ort- und Zeitkombination besuchen kann, es also keinen festen Weg gibt, das Adventure anzugehen. Die ersten Puzzles spielen nur in ihrer "eigenen" Zeitzone und sind auch von Anfängern schnell gelöst, doch der Schwierigkeitsgrad zieht ständig an. Das bringt auch die Köpfe von Adventure-Profis zum Rauchen: Man klaut einen Gegenstand, schleppt ihn durch mehrere Zeitzonen, versteckt, findet wieder, verschenkt, klaut nochmals (wann- und woanders natürlich), und bringt ihn leicht verändert wieder an seinen Ausgangsort zurück. Oft gibt es subtile Hinweise, doch auch durch brutales Absuchen aller Zeitzonen kann man die Puzzles lösen, wenn man einen Hinweis verpaßt oder nicht versteht. Sackgassen gibt es wenige; wenn man mal etwas falschmacht, merkt man es schon nach ein paar Zügen und nicht erst kurz vor Schluß des Spiels.



Schmusig gibt sich die Pharaonenkönigin Chleopatra — nur die Nase ist hier nicht ganz geglückt (MS-DOS/EGA)



Schönes Wetter in Dover — doch der zweite Weltkrieg ist in vollem Gange und wurde von Vettenmyer manipuliert

Timequest ist ein Text-Adventure, das durch Grafiken und eine Menüführung aufgepeppt wurde. Sie können es jederzeit im reinen Textmodus spielen; dann erinnert es stark an einen alten Infocom-Titel. Im Grafikmodus gibt es Menüs, aus denen man Sätze ohne Eintippen mit der Maus zusammenbauen kann. Durch Nachgucken in der Liste können Sie auch jederzeit überprüfen, welche Worte das Adventure versteht.

Gute Englischkenntnisse sind nötig, um das Spiel zu verstehen, Geschichtswissen schadet nichts und die kniffligen Puzzles fordern Ihren Intellekt heraus. *al*





Timequest kann man Adventure-Spielern mit fließendem Englisch vorbehaltlos empfehlen. Die Zeitreiseidee ist zwar nicht neu, wurde aber konsequent in den Puzzles umgesetzt. Die Bedienung ist nicht so komfortabel wie bei einigen rein mausgesteuerten Programmen, aber gegenüber den Text-Adventures vergangener Jahre ein riesiger Fortschritt. Die Grafiken sind gut bis sehr gut; durch unterschiedliche Grafiker mit eigenen Zeichenstilen haben einige Zeitzonen einen individuellen Touch. Kaum zu glauben, daß das "nur" EGA-Grafik ist; aber mit hoher Auflösung und einem technischen Trick, der 64 verschiedene Farben erlaubt, zaubern die Programmierer Bilder auf den Monitor, die sich vor wenigen VGA-Grafiken verstecken müssen. Und mit AdLib oder Roland im Rechner gibt es so manche stimmungsvolle Musik, angereichert mit einer Handvoll Digi-Sounds, die auch soundkartenlose PC-Besitzer hören können. Wer einen langsamen PC hat, muß ab und zu mal ein paar Sekunden warten; auf einfachen ATs sind die Wartezeiten schon kaum bemerkbar. Vom Umfang her kommt Timequest nicht an die Perlen der Text-Adventures (Zork Zero) heran, aber wesentlich größer und komplexer als ein Sierra-Spiel ist es allemal. Wer gerne knobelt, sollte sich Timequest kaufen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Legend, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 79 %
Grafik: 77 %   Sound: 65 %
Schwierigkeit: schwer

AMIGA nicht geplant

ATARI ST nicht geplant

C 64 nicht geplant



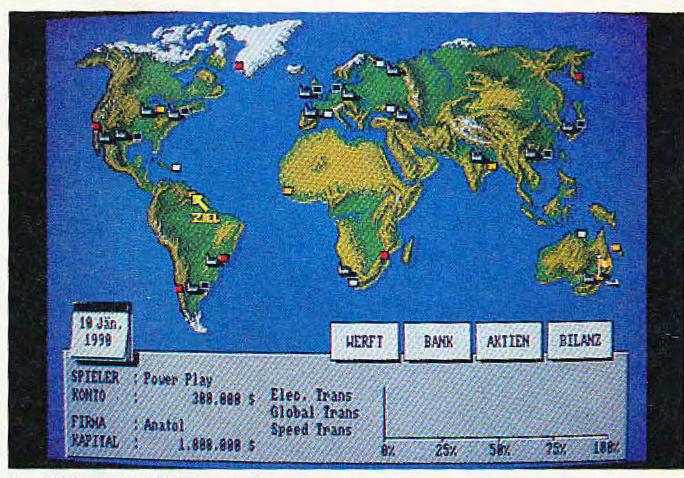
Wenn Montezuma tatsächlich die Spanier vernichtet, erreichen die Inkas in der Zukunft die Weltherrschaft



Mit Feuerwerk aus dem Mittelalter kann man Personen aus grauer Vorzeit gewaltig erschrecken



Die Charakterwerte eines der zahllosen Helden (Amiga)



Erze? Vermehrt'se! (Amiga)

DÄMON VON GESTERN

Demoniak

Die Renaissance der Text-Adventures geht weiter. Für "Demoniak" hat man sogar den renommierten Comic-Autor Alan Grant verpflichtet: Zahlreiche Episoden von "Judge Dredd", "Batman" und "Robocop" entstammen seiner kreativen Feder. Auch für Demoniak hat er sich eine Story-Mischung aus Science-fiction- und Fantasy-Elementen ausgedacht: Vier Superhelden machen sich unter der Leitung des exzentrischen Doktors Cortex auf, multidimensionale Dämonen und anderes Getier aus dem Universum zu vertreiben. Bis auf eine animierte Anfangssequenz und einigen Zwischengrafiken konfrontiert Euch Demoniak mit einem Textfenster, auf dem Ihr Eure Befehle eintippt und die Geschichte ihren Fortgang nimmt. Die Welt der Worte ist mit über 50 unabhängigen Charakteren bevölkert, in deren Rollen Ihr durch einen einfachen Befehl schlüpfen könnt. Jede Person verfügt über eigene Charakterwerte, die sich im Laufe des Spiels verändern. Wie in einem Rollenspiel werden alle Kämpfe in Runden ausgetragen. Testmuster von United Software. *vw*

Geht so

Keine Frage, Alan Grant versteht sein Geschäft: Die Story ist spannend, angenehm tiefgründig und geizt nicht mit Humor. Auch am gutmütigen Parser gibt's nichts zu mäkeln. Leider ist das nur eine Seite der Medaille. Sich zwischen 50 Personen zu tummeln, mag auf den ersten Blick verlockend sein (Ich wechsle in den Troll und brate mir selbst ein's über). Die Story schlägt dabei einen Looping nach dem anderen. Bald hat man sich so im Textgestrüpp verlaufen, daß man nicht weiß, ob man Männlein oder Weiblein ist, und um was es überhaupt geht. Ohne Struktur ist ein Textadventure wie ein Buch mit vertauschten Seiten.

STECKBRIEF
Genre: Adventure
Hersteller: Palace, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 52%
Grafik: 28% Sound: 0%
Schwierigkeit: schwer

AMIGA 52%
Grafik: 28% Sound: 0%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 52%
Grafik: 28% Sound: 0%
Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant

ERZ-FEINDE

Cash

Zigarre zwischen den Wurstelfingern, FAZ im Schweineleder-Aktenkoffer, Bluthochdruck-Bäckchen beim Studieren der Börsenkurse — so stellt man sich einen gestandenen Manager vor. Wenn Sie sich vollends zum Klischee aufgebläht haben, können Sie sich an die Maus werfen: In "Cash" wird Ihnen die Leitung einer Firma anvertraut. Aber Sie sind nicht allein: sechs Spieler dürfen um Ruhm und Highscore-Ehre spielen, fehlende Mitspieler übernimmt der Computer. Die Erze Kupfer, Nickel und Bauxit werden quer über die Welt geschippert, vorausgesetzt, Sie haben ein anständiges Schiff. Die Preise ändern sich von Spielzug zu Spielzug: Wenn der Kollege mit dem Bauxitschiffchen vor Ihnen im Zielhafen eintrifft, ist's Sense mit der dicken Marge. Wenn's mit Erzen nicht klappt, können Sie auch mit Aktien spekulieren und im günstigsten Fall sogar die ganze Firmen einsacken. Denn je nachdem, wie Ihre Firma abschneidet, wächst auch das Eigenkapital — wachset & mehret Euch, Ihr Moneten! Testmuster von Max-Design. *al*

Gut!



Auch wenn's auf den ersten Blick nicht so aussieht: In Cash steckt viel drin. Man bekommt schnell mit, warum junge Unternehmer so gestreßt aussehen: Geplatzte Wechsel, fallende Aktien, gewiefte Konkurrenten, skrupellose Banken und mickriges Eigenkapital machen einem das Leben zur Hölle. Dadurch, daß man sich nicht um tausend Kinkerlitzchen kümmern muß, kann man sich auf den harten Handel konzentrieren — und das wird bei dem bissigen Computergegner bitter nötig. Und hat man das erste Mal eine leicht angeschlagene Firmen übernommen, ist der Jubel groß — "Cash" haben macht eben Spaß.

STECKBRIEF
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Max-Design, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 60%
Grafik: 43% Sound: 2%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

IN VINO VERITAS

Winzer

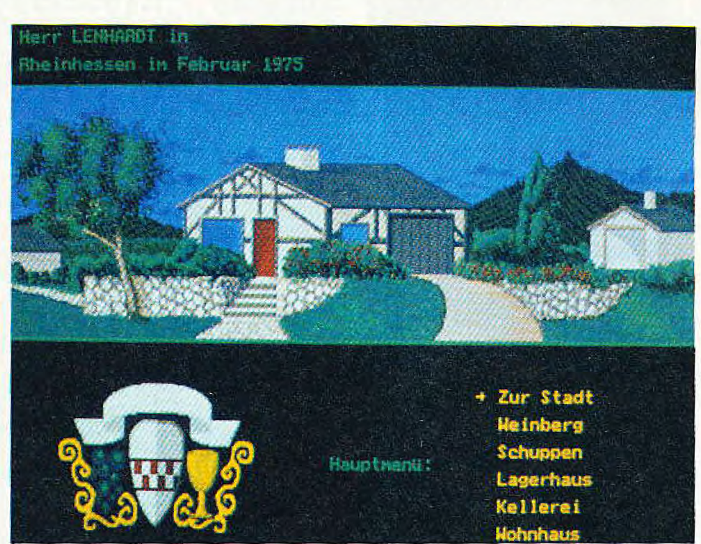
Von der am Weinstock gemütlich reifenden Traube bis zum guten Tropfen im Supermarktregal ist's ein langer Weg. Die Herstellung des vergorenen Rebensafts, der seit Jahrhunderten des Menschen Gaumen erfreut (und oft seine Zunge löst), ist eine kleine Wissenschaft für sich. Der moderne Weinbauer muß die richtigen Sorten anpflanzen, den Weinberg gut gedüngt in Schuß halten und sich um Lagerhaltung, Arbeitskräfte, Vermarktung und so manche gesetzliche Vorschrift kümmern. Starbytes neue Wirtschaftssimulation "Winzer" ist nicht nur für rotnasige Gewohnheitsschlürfer ein interessantes Programm. Den Wein-Laien führt die ausführliche Anleitung in die Welt der Fachbegriffe ein — vom Öchslewert bis zur Trockenbeerenauslese.

Bis zu vier Spieler können bei Winzer antreten; verwaiste Plätze nimmt der Computer ein. Zu Beginn wählt jeder ein Anbaugebiet (Rheinhessen, Franken, Rheinpfalz oder Württemberg), auf dem die sechs verschiedenen Rebensorten unterschiedlich gut gedeihen. So wuchert der Riesling in Württemberg besonders prächtig, während Franken ein gutes Plätzchen für einen gestandenen Bocksbeutel ist. Der Reihe nach kommen jetzt die einzelnen Spieler dran. Jede Runde verschleißt einen Monat Spielzeit. Im Winter muß man neue Rebensorten anpflanzen, geerntet werden kann ab August. Je nach Weintyp und Qualitätsanforderung läßt man den Rebensaft unterschiedlich lange lagern. Um verkaufsfördernde Qualitätsauszeichnungen wie z.B. "Auslese" zu erreichen, muß der Wein einen bestimmten Öchslewert erreichen (Fruchtzuckergehalt, der durch Reifen bei sonnigem Wetter wächst). Wer gewaltsam seinen sauren Rachenputzer zum edlen Prädikatsgesöff hieven will, greift zum unlauteren Mittel der Panscherei — man darf sich halt nicht erwischen lassen. Das Spielziel lautet, durch den Weinhandel möglichst viel Geld zu verdienen. Im Lauf des Spiels kommen kleine Feinheiten wie z.B. die Versteigerung eines weiteren Weinbergs oder das Teilnehmen der eigenen Hausmarke bei einem Bundeswettbewerb dazu. Der Spielstand darf selbstredend gespeichert werden.

Die MS-DOS-Version unterstützt Hercules-, EGA- sowie VGA-Grafikkarten. Um sich die Nachladezeiten zu sparen, kann man die illustrierten Grafiken abschalten. Testmuster von Starbyte. *hl*



Die beiden Hauptmenüs auf einen Blick: In der Stadt... (Amiga)



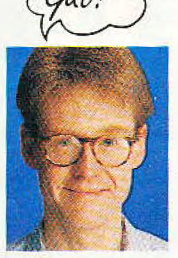
...und am heimischen Weinberg gibt's viel zu tun (MS-DOS/VGA)

Im Keller reift der gute Tropfen heran (Amiga)

Geht so

Endlich eine Wirtschaftssimulation mit einer ausgesprochen originellen Spielidee. Gerade in meiner Eigenschaft als Weinbanause hat mit das Einspielen in die Welt von Riesling, Reifegrad und Rotwein viel Spaß gemacht. Die feucht-fröhliche Materie darf freilich nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Spielablauf auf Dauer recht einfallslos ist. Außer einer gelegentlichen Versteigerung oder Weinprämierung gibt es keine Abwechslung; man baut alljährlich halt seine Träubchen an, hofft auf gutes Wetter und einen krachigen Öchslewert. Vor allem wenn Ihr alleine spielt, droht mittelfristig Langeweile. Gegenüber anderen Programmen dieses Genres besticht das witzige Drumherum, aber Winzer hat nicht genügend Langzeit-Motivierungskraft, um eine hochprozentige Gesamtwertung zu erreichen.

Gut!



Zum Wohl, Starbyte: Aus der doch schon leicht angegorenen Wirtschaftsspielmaterie eine neue Facette herauszukeltern, war sicher kein leichtes Unterfangen. Wer sich einige Zeit im heimischen Rebengarten herumgetrieben hat, wird bei der nächsten Weinprobe ein kompetentes Wörtchen mitreden können. Im Gegensatz zu Kellermeister Heinrich hat sich "Winzer" bei mir durchaus motivierend bemerkbar gemacht: Bis man die komplizierte Materie im Griff hat, sind schon ein paar Mißernten fällig. Ist man allerdings zum Meisterwinzer aufgestiegen und kennt alle Kniffe, würde ein etwas kurzweiligerer Spielablauf der Sache noch mehr Pfiff geben.

STECKBRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS 53%	AMIGA 53%
Grafik: 22% Sound: 1%	Grafik: 27% Sound: 33%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Schwupps: Wieder fährt ein Bösewicht zur Hölle (MS-DOS/VGA)

ARMER SCHWARZER KATER

F-14 Tomcat

Simulationspiloten sind derzeit mit russisch-amerikanischen Düsenmaschinen reichlich eingedeckt. Ganz im Trend der Zeit hat Activision die F-14 Tomcat aus dem C-64-Hangar geschleppt und in den VGA-Himmel geschickt. Als angehender Pilot startet Ihr Eure Karriere auf einem Flugzeugträger und befriedet von dort aus fünf aktuelle Krisengebiete. Auf der Top Gun-Akademie stehen weitere Übungsflüge in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auf dem Programm. Starten ist überflüssig: Eure Maschine befindet sich automatisch in der Luft. Je nach gewählter Mission wird die Tomcat automatisch mit "Sidewindern", Sparrows oder Phönix-Lenkraketen bestückt. Ist der Auftrag erfüllt, landet Ihr wahlweise automatisch oder manuell auf dem Träger.

In der anschließenden Manöverkritik darf man sich die abgeschlossene Mission noch einmal ansehen und erhält weise Ratschläge und Rüffel von seinem Ausbilder. Ihr steuert Euren Vogel entweder mittels Tastatur oder einem Joystick. Testmuster von United Software. *vw*



Das einzige, was an diesem Programm gelungen ist, sind die feurigen Bitmap-Explosionen, der Rest ist unteres Mittelmaß. Alle Landschaften sehen gleich aus, ruckeln träge vor sich hin und sind erschreckend leer. Die Missionsvielfalt erschöpft sich in unterschiedlich hohen Gegnerzahlen. Fliegerisch ist die Tomcat nur für absolute Laien eine kleine Herausforderung. Auch als blutiger Anfänger beherrscht man die Maschine bald im Schlaf. Einzig die manuelle Landung auf dem Flugzeugträger ist eine kleine Herausforderung. Mit so einer Simpelsimulation lockt man heute keinen mehr hinter dem Ofen hervor.

STECKBRIEF

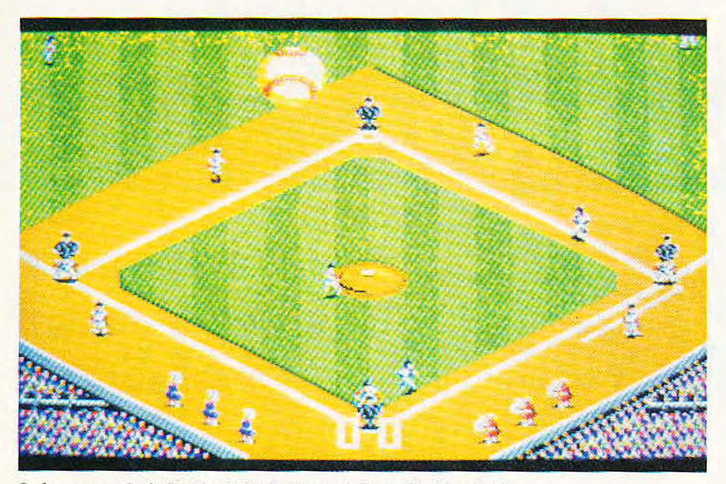
Genre: Simulation
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 42%
Grafik: 39% Sound: 25%
Schwierigkeit: leicht

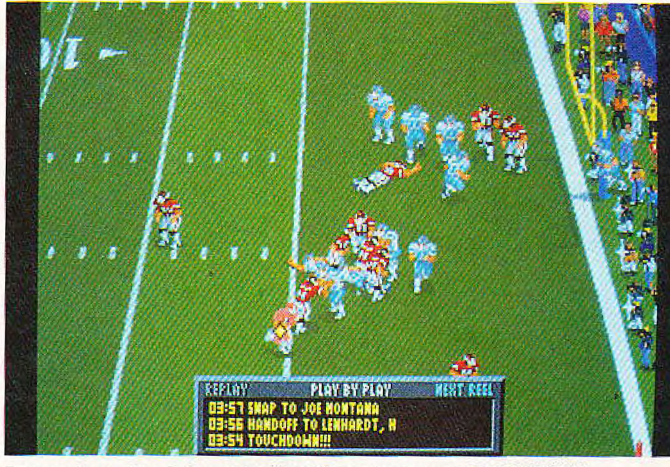
AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



Seltsames Spielfeld mit seltsamen Regeln (Amiga)



Ein sauberer Touchdown in der Wiederholung (MS-DOS/VGA)

NIEDERSCHMETTERND

R.B.I. Baseball

Schon mal was von "Inning", "Fielding", "Batting" und "Pitching" gehört? Nein? Kein Wunder — um in die tieferen Mysterien des Baseball-Sports einzudringen, muß man wohl ein direkter Nachkomme von George Washington oder Abraham Lincoln sein. So liest sich denn die deutsche Anleitung zu "R.B.I. Baseball" für einen Mitteleuropäer eher wie ein kryptischer Geheimcodex.

Um die Sache etwas aufzuklären: Baseball ist ein naher Verwandter des kindlichen Brennballs. Die Läufer einer Mannschaft umrunden möglichst schnell ein quadratisches Feld, während die gegnerische Mannschaft einen geschlagenen Ball auffangen muß. Gelingt ihr das rechtzeitig, und ein Läufer ist noch auf der Strecke, scheidet der aus und für die anderen gibt's Punkte. Alle Läufer, Werfer und Schläger werden von Euch mit dem Joystick gesteuert. Ihr dürft entweder gegen den Computer im Ligamodus antreten oder gegen einen Freund spielen. Alle Spieler haben bestimmte Stärken und Schwächen. Testmuster von Domark. *vw*

Na ja...



Als ob die Regeln nicht schon kompliziert genug wären, hat man den Joystick mit derart vielen Steuerbefehlen beladen, daß der Spieler hoffnungslos überfordert ist. Hier ist eine Übersichtskarte im Auge zu behalten, dort ein vergrößerter Auschnitt des Spielfelds: Vor so viel Unübersichtlichkeit kapituliert der Baseball-Neuling, zumal alle Entscheidungen in Sekundenschnelle ausgeführt werden müssen. Lange Ladezeiten der unterschiedlichen Spielfeldperspektiven und ruckelndes Scrolling machen das traurige Bild komplett. Das ähnliche "Hardball" gefällt mir deutlich besser als R.B.I. Baseball.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 39 %	AMIGA 43 %
Grafik: 49 % Sound: 9 %	Grafik: 63 % Sound: 62 %
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 43 %	C 64
Grafik: 63 % Sound: 62 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

PLAY IT AGAIN, JOE

Joe M. Football

Warum wird "Joe Montana Football" erneut getestet? Ist's doch die PC-Umsetzung eines Sega-Videospielmoduls und gehört als solche eigentlich zu den Kurztests. Der Grund unserer Großzügigkeit ist die Tatsache, daß beide Versionen nur den Namen gemeinsam haben. Die PC-Umsetzung wurde von der grafischen Darstellung bis zur Steuerung neu programmiert.

Gigantisch ausführlich ist das Drumherum: Ihr spielt eine richtige Saison in der US-Profiliga mit Tabellen, Computergegnern, Statistiken und allerlei schmückendem Beiwerk. So darf man die Namen der Spieler ändern, eigene Angriffstaktiken ersinnen, sich spannende Szenen in der Zeitlupenwiederholung nochmals ansehen und gar auf Diskette speichern. Das eigentliche Football-Geschehen wird von der Seite gezeigt.

Alle Regeln werden eingehalten und die Länge der Spielzeit darf gnädigerweise geändert werden. Bei Freundschaftspartien können zwei Spieler wahlweise zusammen oder gegeneinander antreten. *hl*

Geht so



In Sachen Statistikvielfalt und Spielereien (der Videorecordermodus zur Konservierung der schönsten Spielszenen ist klasse) hängt dieses Programm die gesamte Football-Konkurrenz auf PCs ab. Das eigentliche Spiel fängt aber nur wenig von der prickelnden Spannung ein, die sich bei den kunstvollen Spielzügen des "echten" Joe Montana einstellt. Die Spielfelddarstellung von der Seite ist nicht so übersichtlich wie die der Mega-Drive-Version. Sportspiel-Feinschmecker stoßen bald an die Grenzen der Computerintelligenz: Mit Running-Plays knackt man jede Abwehr. Tolles Drumherum, aber mittelmäßiger Spielspaß.

STECKBRIEF

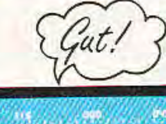
Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 61 %	AMIGA
Grafik: 67 % Sound: 65 %	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	

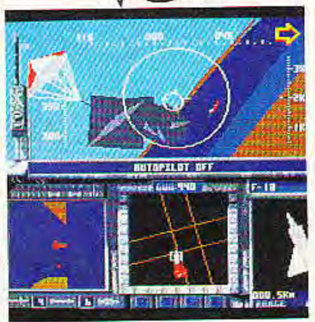
ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

RAMBO FLIEGT WIEDER

F 15 II



Man hat sich Zeit gelassen, um den "Rambo" unter den Microprose-Flugsimulationen auf den Amiga umzusetzen — und das war auch gut so. Denn bei "F 15 II" kommt alles auf Geschwindigkeit an: wenn man nicht das Gefühlt hat, mit Mach 2 durch den Himmel zu bohren, stellt sich schnell Langeweile ein. Und siehe da, es geht: F 15 II ist auch bei höchsten Detailstufen fast so schnell wie ein 386er PC. Am Spiel selbst wurde nichts abgespeckt: Sechs Szenarien (zwei mehr als im Original!), einfache Bedienung, High-score-Listen, ein gutes deutsches Handbuch machen F 15 II zum wirklichen Vergnügen. Wer Luftkampfaction mit



Einer hin, den anderen im Sinn (Amiga)

einem Touch Simulation mag und keine moralischen Bedenken hegt, dem sei das F 15 II empfohlen. *al*

STECKBRIEF
Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 77%	AMIGA 75%
Grafik: 81% Sound: 29%	Grafik: 75% Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

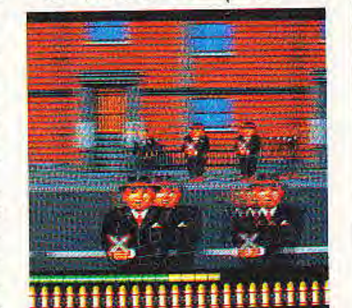
DIE WUMME IM GEIGENKASTEN

Sharkeys Moll

Hilfe

Wo Sharkey auftritt, bleibt kein Auge trocken, denn Sharkey ist ein Künstler ganz besonderer Art: Er ist Virtuose auf der Kalaschnikoff. Damit der Meister nicht aus der Übung kommt, darf er die Gangsterbevölkerung von Chicago dezimieren. An seinem Schießstand scrollen die Straßen und Lagerhäuser der Metropole vorbei. Im Sekundenabstand tauchen von links und rechts ganze Horden von Meuchelmördern auf, die wir in den vorzeitigen Ruhestand schikken müssen. Sharkeys Bleispritze wird mit der Maus gesteuert.

Tja, das war's auch schon: Die Maus von links nach rechts bewegen und sich an den Todesschreien erfreu-



Metzelpein für Dumpfbeutel (Amiga)

en, sonst nichts. Wer so einen langweiligen Mist kauft, ist selber schuld. Testmuster von Zeppelin Games. *vw*

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Zeppelin, Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS	AMIGA 19%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 22%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DEN WALD VOR BÄUMEN...



Crystals of Arborea

Na ja...



Die Party steht im Walde, ganz still und stumm (Amiga)

Sieben Helden (bei Bedarf bastelbar) wackeln sich einen auf einer 3-D-Landkarte ab. Zwischendrin wird nach den vier rettenden Kristallen gesucht, massenhaft Bösewichter müssen vertrimmt werden. Der Kampfbildschirm besteht aus einem Raster, auf dem man seine Personen hin- und herschiebt, Monster werden durch bloßes Anklicken geprügelt.

Doch das Ganze ist etwas umständlich zu bedienen, macht kaum Spaß und sollte nicht in höheren Dosen genossen werden. Die Grafik ist zugegebenermaßen originell, doch das reicht nicht aus, um einen lange vor den Amiga zu bannen. Wer wirklich solide Fantasy-Spiele sucht, greife zu den SSI-Spielen, da weiß man, was man hat. *al*



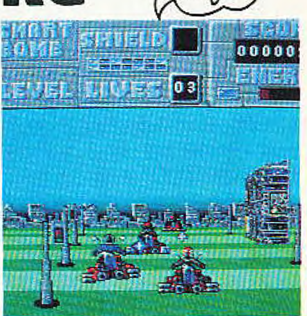
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Silmarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 41%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

SCHNELLSCHUSS

Future Bike

Hilfe



Die Budgetkatastrophe "Future Bike" beleidigt jeden Amiga

Frechheit: Die Macher nennen sich "Hi Tec-Software" und bescheinigem ihrem 3-D-Ruckel-Zuckel-Rennspiel ganz bescheiden "good Graphics". Jeder Zehner ist für diese Beinahegurke zuviel: man ballert und lenkt ein futuristisches Motorrad durch verschiedene Landschaften. Abgeknallte Konkurrenten hinterlassen orginellerweise putzie Geldsäckchen – in wirr auftauchenden Läden gibt's dafür die üblichen Standardgegenstände und -waffen. "Future Bike" spielt sich wie eine "Eliminator"-Clone in astreinem Basic. Die Einfachstrennstrecken sind anscheinend von frustrierten Softwareganoven in böswilligem Vorsatz besonders öde gestaltet worden. "Probably the fastest 3D action you can get" – Falsch. Das einzig schnelle an Future Bike war mein Griff zum Reset-Schalter. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hi Tech, Zirka-Preis: 40 Mark

MS-DOS	AMIGA 28%
nicht geplant	Grafik: 33% Sound: 19%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

EINSTAMPFEN

Afrika Korps



Der Afrikafeldzug des Zweiten Weltkrieges dient dem neuen Strategiespiel von Impressions als historischer Hintergrund. Wahlweise schlüpft Ihr in die Rolle General Rommels (Afrika Korps) oder befehligt die alliierte Seite unter Montgomery. Über einen Kartenausschnitt der aktuellen Region Nordafrikas schiebt Ihr kleine Icons in Schlachten und versorgt Truppen. Eine mangelhafte Benutzerführung, Grafiken, die eher zu einem VC-20 passen, und eine strategische Oberflächlichkeit, die auf Gebrauch von Basic als Programmiersprache schließen läßt, münden in ein Spieledesaster allererster Güte. Besonders dreist: Für ein Spiel, das wohl kaum als Listing des Monats irgendwo angenommen werden würde, rund 90 Mark zu verlangen. *mh*



Hier hilft nur eines: Diskette formatieren (Amiga)



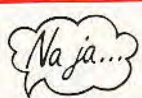
STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 8%
in Vorbereitung	Grafik: 12% Sound: —
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

MEGAMIST

Megaroids



Das Plöner Budget-Label Magic Soft hat sich (in Aussicht auf eine schnelle Mark) an einem absoluten Spieleklassiker schnöde vergangen. Aus dem Baller-Urahn "Asteroids" wurde protzig "Megaroids", aus edler Schwarzweiß-Vektorgrafik fantasielose Einfachst-Pixel. Man darf zu zweit spielen — vorausgesetzt, man findet eine Blöden, der Spaß daran hat, ein winziges Dreieck zu steuern und auf braune Gesteinsklumpen (sind das die versprochenen Mega-Asteroiden?) zu ballern. Nur der Musiker hat sich bemüht, zumindest durchschnittlichen Sound zu produzieren; alle anderen Beteiligten sollten sich vor ihrer nächsten Entwicklung erst einmal ein wenig auf dem Markt umsehen. Dann hängen sie ihren Job freiwillig an den Nagel. *wi*



Obereinfallslos: Magic Softs Asteroids-Verschnitt



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik: 20% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Outzone

In "Outzone" steuert Ihr ein havariertes Raumschiff mittels Rettungsgleiter über einen horizontalen Hindernisparcours und pustet dabei feindliche Flitzer in den Weltraum. Trefft Ihr die Hindernisse in der richtigen Reihenfolge, gibt's Extrawaffen. Die ungewöhnliche Mischung aus Action und Geschicklichkeit bietet auf dem Amiga etwas bessere Grafiken und einen satteren Sound. Am netten Spielprinzip und der einfachen Steuerung hat sich nichts geändert. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Lankhor
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 68 %

Grafik: 59 % **Sound: 53 %**

Schwierigkeit: mittel



Covert Action

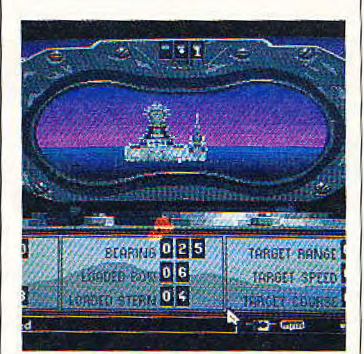
Microprose hat's mit den Umsetzungen. Neben "Silent Service II" wurde gleich noch das Agentendrama "Covert Action" für den Amiga umgesetzt. Sowohl spielerisch als auch grafisch hat sich seit der PC-Version nicht viel geändert. Ihr steuert einen Pixel-James-Bond durch verschiedene Geheimmissionen. Codes knacken und Geheimpapiere stehlen, ist nur ein Bruchteil der Aufgaben, die vor Euch stehen. Insgesamt nett, aber nicht weltbewegend. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 64 %

Grafik: 43 % **Sound: 51 %**

Schwierigkeit: einstellbar



Silent Service II

Endlich können auch Besitzer eines Amigas mit dem Klassikernachfolger "Silent Service II" auf Tauchstation gehen. Die Grafik hat bei der Umsetzung der PC-VGA-Bilder kaum gelitten, der Sound ist sogar einen Tick besser als auf dem großen MS-DOS-Vorbild. Geblieben ist eine herrliche U-Boot-Simulation, die dank der gut abgestimmten Schwierigkeitsgrade nicht nur eingefleischten Wasserratten, sondern auch Gelegenheitskapitänen Spaß macht. Abtauchen und kaufen! *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 87 %

Grafik: 62 % **Sound: 75 %**

Schwierigkeit: einstellbar



Moonbase

"Sim City" im Weltraum: Auf der Mondoberfläche baut Ihr mittels Menüs und Maus eine florierende Kolonie mit Industriegebiet. Damit Euch nicht das Geld ausgeht, handelt Ihr mit Erzen und anderen Bodenschätzen. Ab und zu gibt's eine kosmische Katastrophe oder einen Raketenabsturz. Das gleiche, etwas langweilige Spielprinzip wie beim MS-DOS-Vorläufer: "Moonbase" entwickelt leider nicht denselben Reiz wie das große Vorbild, sondern dümpelt mäßig spannend im Meer der Ruhe. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Merit
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 46 %

Grafik: 44 % **Sound: 22 %**

Schwierigkeit: einstellbar



The Secret of Monkey Island

Zu diesem Spiel muß man nichts mehr sagen: Monkey Islands ist und bleibt das beste Adventure des letzten Jahres. Auch die Umsetzung auf den Amiga ist ein Volltreffer: Die Grafik mußte zwar, im Vergleich mit der 256-Farben-Version des PCs etwas abspecken, die Spielfreude in diesem Piratenspaß wird dadurch keineswegs getrübt. Die deutsche Übersetzung steht der englischen Urversion in nichts nach. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 92%
Grafik: 89% Sound: 73%
Schwierigkeit: mittel

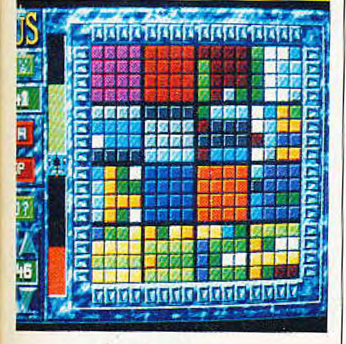


Magic Serpent

Das nächste mißlungene Oldie-Update: Wir nehmen ein mittelmäßig scrollendes Labyrinth, packen ein paar Gegenstände hinein und setzen dort eine Schlange aus. Je mehr Obst sie verschlingt, desto länger wird sie. Da Ihr auf der Nahrungssuche den Schlangenschwanz nicht berühren dürft, steigert sich so der Schwierigkeitsgrad zusehends. "Magic Serpent" ist ein extrem simples und ödes Spiel, das schon nach Minuten zum Altmüll wandert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 28%
Grafik: 35% Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel



Cubulus

Wer kennt ihn nicht: den berühmten Rubiks Cube, der vor rund 10 Jahren die halbe Nation in einen Würfelrausch verfallen ließ. Das Rubik-Prinzip liegt dem ansprechenden Denkspiel Cubulus zugrunde. Per Mausklick oder Tastendruck müssen verschiedene Würfelseiten so gedreht werden, daß alle Seiten jeweils nur noch eine Farbe haben. Wem der einfache Würfel zu leicht ist, kann sich in höheren Schwierigkeitsstufen an komplexeren Kuben versuchen. Eine nette Knobelei für Rubik-Fans. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 69%
Grafik: 39% Sound: —
Schwierigkeit: einstellbar



Krymini

Im Sog der Denk- und Tüftelspiele-Welle bleiben uns leider solche unangenehmen Zeitgenossen wie "Krymini" nicht erspart. Das Prinzip von Krymini ist denkbar simpel: Auf einem 6 x 6 Felder großen Spielfeld befinden sich 32 Kugeln. Per gezielter Hüpferei müssen alle Kugeln abgebaut werden. Die Tücke dabei: Die Kugelreihen können nur eine bestimmte Anzahl Felder hüpfen und verwandeln sich danach in Mauern. Trotz netter Grundidee kommt nur mäßiger Spielspaß auf. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 32%
Grafik: 18% Sound: 8%
Schwierigkeit: mittel







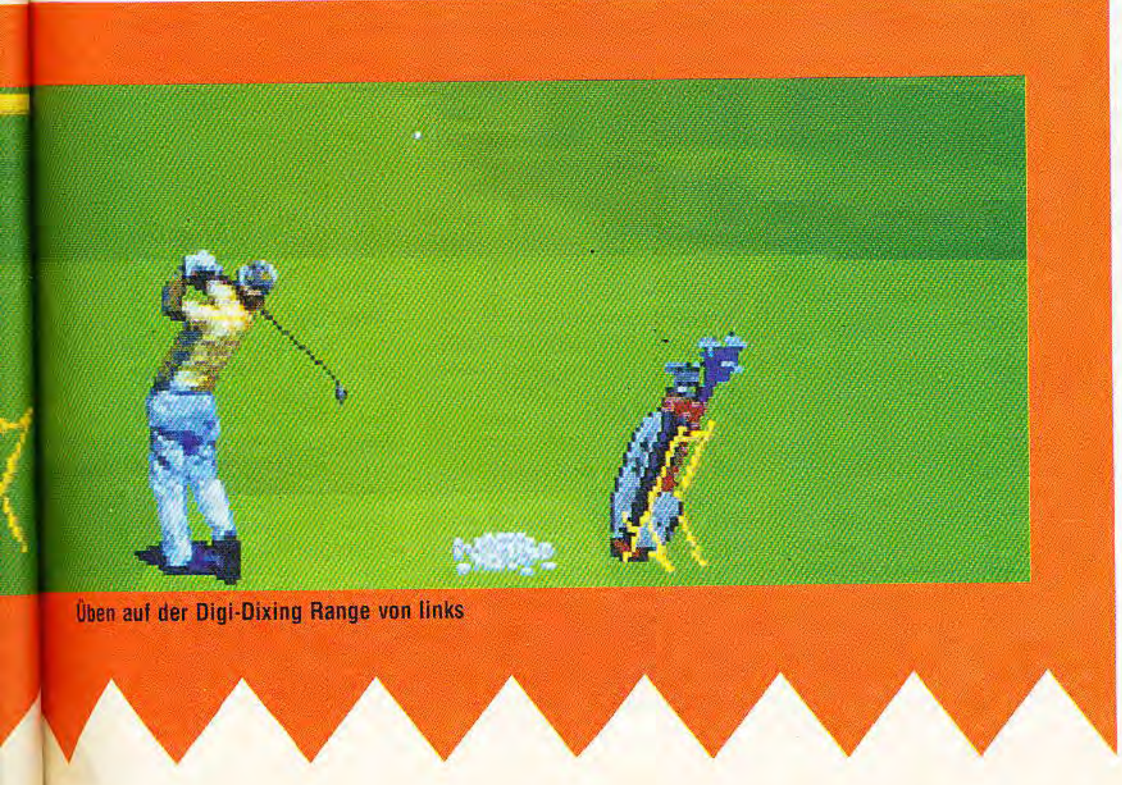
...brüllt der Golfer warnend, wenn der Ball Richtung Mitspieler fliegt. Der kultivierte Zeitvertreib des Golfspielens sorgt auch in den eigenen vier Wänden für Frust und Lust: Statt zum Schläger greift man zur Maus.

Beantragt die Mitgliedschaft in einem Golfclub, zahlt Aufnahmegebühr und Jahresbeitrag, schreibt einen Scheck für Schlägerset sowie Golfklamotten aus und investiert außerdem eine schöne Summe in Trainerstunden: Schwupp, da flutschen die Tausender nur so weg. Nun ist Golf nicht nur eine sehr teure, sondern auch sehr schöne Sportart. Solide ist das Regelwerk, reizvoll die Technik. Nicht grobe Kraftmeierei ist gefragt, sondern eine Mischung aus Taktik, Technik und Fingerspitzengefühl.

Wer einen Computer oder eine Videospielkonsole besitzt, kann recht sparsam "trockengolfen". Mit einem Hunderter seid Ihr mit von der Partie und die Greens und Fairways internationaler Turnierplätze tauchen auf dem Bildschirm auf. Doch Golf ist nicht gleich Golf: Das eine Programm ist etwas realistischer, ein zweites hat die schönste Grafik und das dritte die einfachste Bedienung. Um Euch optimal über alle Aspekte sechs aktueller Vertreter dieses Genres zu informieren, haben wir diese Programme einem Mammutvergleichstest unterzogen. In einer Tabelle am Ende dieses Beitrags findet Ihr eine Übersicht mit allen technischen Daten und Wertungen. Außerdem luden wir einen waschechten Golflehrer in unsere Redaktion ein, um das Urteil eines Profis über den Realitätsgrad der einzelnen Spiele zu erhalten.

Julian Myerscough (32) ist ein Mann vom Fach: Seit seinem 18. Lebensjahr gehört er der Golfprofi-Gilde PGA an. Als Golflehrer ist der Engländer in den Sommermonaten im österreichischen Seefeld zu Hause; im Winter bringt er willigen Schülern das gekonnte Schlägerschwingen in Amerika, Portugal oder Spanien bei.

Was Computerspiele angeht, ist Julian unvorbelastet, aber rege interessiert: "Meine Frau hat als Lehrerin viel mit Computern zu tun, das ist eine hochinteressante Sache". So bedurfte es keiner sonderlichen Überredungskünste, den Fachmann für einen Tag aus Seefeld in die bajuwarischen Gefilde von Haar bei München zu locken, um ihm ein halbes Dutzend aktueller Golfsimulationen vorzuführen.



Üben auf der Digi-Dixing Range von links

POWER PLAYs kleines Golf-1x1



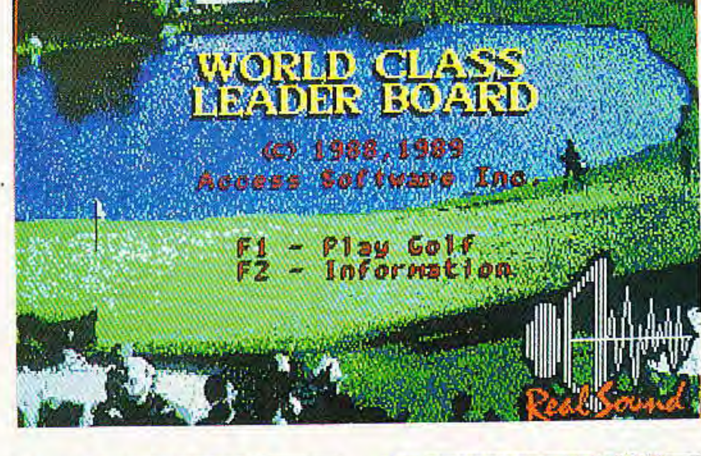
Der englische Golflehrer Julian Myerscough analysiert jedes der sechs Programme in unserem Testfeld

Die Golfregeln sind eigentlich ganz einfach: Ein Platz besteht aus 18 Löchern. Wer die wenigsten Schläge braucht, um einen Ball vom Abschlagspunkt zum Zielloch zu dreschen, ist Sieger. Am Schluß werden die einzelnen Ergebnisse aller Löcher addiert. Um den Laien zu beeindrucken, läßt der Golfer gerne ein paar gehemnisvolle Fachausdrücke über seine Lippen kommen. So gibt es eine "Soll-Schlaganzahl" pro Loch, die **Par** genannt wird. Sind für ein Loch z.B. vier Schläge vorgesehen und man benötigt exakt vier Schläge dafür, hat man Par gespielt — so einfach ist das. Braucht man einen Schlag weniger, so darf man sich über einen **Birdie** freuen. Unterbietet Ihr die Par-Zahl gar um zwei Schläge, dann ist Euch ein **Eagle** geglückt. Benötigt man hingegen einen Schlag mehr, hat man einen **Bogey** fabriziert. Spielt Ihr zwei Schläge über Par, spricht man von einem **Double Bogey**, und sind es gar der Mehrschläge drei, handelt es sich um einen (richtig geraten:) **Triple Bogey**.

Bevor der gewissenhafte Golfer auf den Platz geht, stellt er sich erst auf ein Übungsgelände und drischt eine Ladung Bälle ins Grüne. Diese Stätte der Schwung- und Schlagübung heißt **Driving Range**. Die Spielstärke eines Golfers läßt sich an seinem **Handicap** erkennen: Je geringer die Handicap-Zahl, desto besser der Spieler. "Handicap 0" bedeutet, daß ein Golfer im Schnitt exakt Par spielt. "Handicap 16" sagt z.B. aus, daß der Spieler auf allen 18 Löchern insgesamt 16 Schläge über Par bleibt.

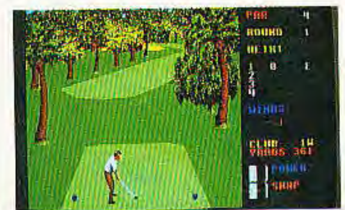
Diese Grundbegriffe und die Erkenntnis, daß man mit verschiedenen Schlägern unterschiedliche Schlagweiten und -höhen erzielt, reichen schon aus, um sich an eine Runde Computergolf zu wagen. *hl*

World Class Leader Board



Den Anfang macht bei unserer Vorführung "World Class Leader Board", die jüngste und beste Version des legendären "Leader Board" von Access Software. Die Grafik wird aufgebaut, ein Vöglein zwitschert aus dem Lautsprecher — der erste Schlag steht an. Interessiert mustert Julian die Steuerungstechnik, welche auch von den anderen Golfprogrammen übernommen wurde: Stimmt







Die beste Version eines Klassikers: World Class Leader Board ist immer noch ein Spielchen wert.

beim Drücken der Leertaste das Timing nicht, fehlt dem Schlag die Kraft oder der Ball trudelt zur Seite ab. Nach einigen Versuchen reift bald die erste Erkenntnis heran: "Koordination und Timing müssen stimmen. Das ist beim richtigen Golf auch nicht anders. Du mußt Dich wirklich konzentrieren und wenn ein Schlag danebengeht, ist man hier genauso frustriert wie auf dem Golfplatz."

Auch die Grafik des Klassikers erntet Lob, doch kurz vor dem Grün notiert der Profi den ersten spielerischen Schnitzer. Der Ball liegt unmittelbar vor einem Baum. Julian will einen Putter nehmen, um den Ball kraftvoll zum Loch zu löffeln. Doch da spielt das Programm nicht mit; ein Putter kann nur auf dem Grün verwendet werden. Notgedrungene Alternative: Ein sanfter Schlag per Zweier-Eisen, doch der gelingt nicht ganz und der Ball prallt am Baum ab.

Unterm Strich überwiegt jedoch die Lust am Spiel. Julian ist von seiner ersten Erfahrung mit einer Computergolfsimulation angenehm überrascht: "Das ist besser, als ich gedacht hatte. Man muß wirklich viel mitdenken und das Timing üben. Es würde mich richtig reizen, hier zu versuchen, eine Runde Par zu spielen."

Auf einen Aspekt des Vorbilds muß der Computergolfer freilich verzichten: "Beim richtigen Golf macht man einen Schlag und läuft dann ein paar hundert Meter hinter dem Ball her. In dieser Zeit kann man das weitere Vorgehen überlegen. Auf dem Computer geht das natürlich viel schneller — man könnte ja ersatzweise vor jedem Schlag eine Runde ums Haus laufen...". Wir marschieren jedenfalls zum nächsten Kandidaten, der exklusiv auf PCs aufspielt.

Links

Die Programmierer von Access Software veröffentlichten vor kurzem den offiziellen Nachfolger zu ihren Leader-Board-Programmen: "Links". Diese High-End-Golfsimulation ist speziell auf schnelle ATs und 386er zugeschnitten, braucht viel Speicher und eine VGA-Grafikkarte. Dafür bekommt man satte Grafikpracht in 256 Farben und spielerische Details geboten. Angesichts des Hauptmenüs hat Julian gleich Grund zum Strahlen: "Man kann die einzelnen Schlagtechniken auch üben; pädagogisch ist das sehr gut" — sprach's und bretterte eine Ladung Bälle auf der Driving Range ins Grüne.

Auch die verfeinerte Technik dieser Golfsimulation erntet Lob: "Man kann die Schwungebene einstellen, jeden Schlag richtig vorbereiten und sogar beeinflussen, ob der Schlägerkopf offen oder geschlossen ist". Anhaltendes Stirnrunzeln der umstehenden Redakteure bewirkt eine Erläuterung: "Darunter versteht man, wie der Schlägerkopf im Augenblick des Treffens zum Ball steht. Ist er geschlossen, driftet der Ball erst nach rechts und macht vor der Landung eine Kurve nach links. Bei offenem Schlägerkopf ist es umgekehrt. Mann kann hier die Golftheorie ganz gut lernen." Die technische Feinheit wird gleich auf ihre Praxistauglichkeit hin untersucht: Nach Julians Einstellungen müßte der Ball nach links fliegen, nachdem er zuvor in der Luft erst nach rechts



kurvte. Hier erweist sich das Programm als nicht ganz sattelfest: Zwar landet der Ball am richtigen Fleck, doch bei der Flugbahn fehlt der Schlenker nach rechts, bevor es ihn nach links zieht. Aus dem geplanten "Hook" wurde so ein ordinärer "Pull". Schwamm drüber — Julian findet genug Lobenswertes: "Die Spielfigur auf dem Bildschirm macht eine sehr schöne Schwungbewegung — sieht richtig gut aus. Man kann sogar vor dem eigentlichen Schlag ein paar Probeschwünge machen, was beim richtigen Golf sehr wichtig ist. Es gibt auch wie in Wirklichkeit verschiedene Abschlag-Tees. Damit kann man das unterschiedliche Spielniveau zwischen mehreren Golfern ausgleichen."

Viel Lob erntet auch die digitalisierte Grafik, doch beim Spielspaß kommen unserem Golfprofi leichte Zweifel: "Man muß schon einige Grundkenntnisse haben, um dieses Programm wirklich auszureizen. Außerdem braucht man einiges an Geduld, um mit der Technik klarzukommen. Für einen erfahrenen Computerspieler könnte Links eine tolle Sache sein. Für mich als Computeranfänger ist es fast schon zu kompliziert; ich würde mir ein Programm aussuchen, bei dem man sich nicht so viel einarbeiten muß und von Anfang an den vollen Spaß hat."





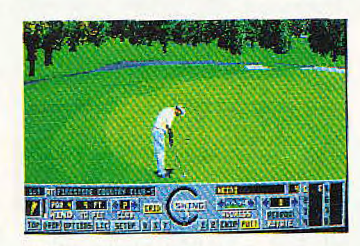
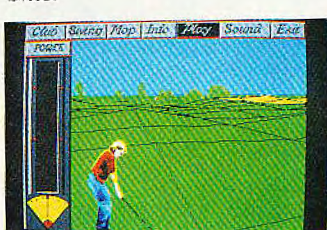


Bild für Bild oppulente 256-Farben-Grafik: Links holt das letzte aus schnellen PCs heraus.

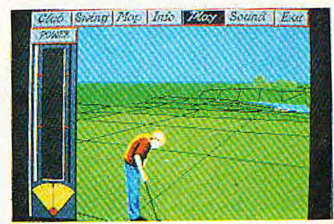
Greg Normans Ultimate Golf

Weiter geht's mit einem Programm, für den Julians prominenter Kollege Greg Norman seinen Namen hergab. "Ultimate Golf" ist das einzige Programm im Testfeld, das in Europa beim englischen Softwarehaus Gremlin entstand. "Golf" für den Game Boy wurde in Japan geschrieben; alle vier anderen Testkandidaten wurden in den USA programmiert. England gilt zwar als ehrwürdige Heimat des Golfsports, doch von diesem Heimvorteil konnte Ultimate Golf nicht zehren. Im Vergleich zu den VGA-Delikatessen eines "Links" macht die etwas grobschlächtige Grafik nicht gerade den modernsten Eindruck. Julians erster Eindruck ist entsprechend gedämpft: "Das Angenehme am Golfsport ist doch, daß man von einer schönen Landschaft umgeben ist. Bei der eckigen Grafik von diesem Programm kommt das überhaupt nicht rüber: Das sieht eher aus wie eine Mondlandschaft als ein Golfplatz."

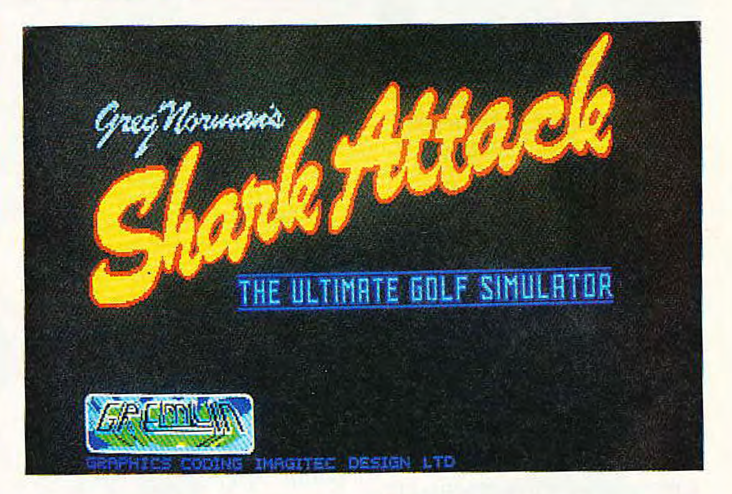
Immerhin gelingt der Hook, der bei Links Mängel in der Flugbahn zeigte. Nach Einstellung von Schlägerkopf und Schwungebene driftet der Ball erst nach rechts, um kurz vor der Landung noch einen Haken nach links zu schlagen. Das Spielgefühl bleibt dennoch durchwachsen: "Das Ganze ist mehr spielerisch und auch für Anfänger geeignet. Bei Links steckt aber mehr drin." Etwas gelangweilt klickt unser Golf-Profi sich ein paar Schläge weiter — der Nächste, bitte.







Der herbe Charme der eckigen Ultimate-Golf-Grafik vom ersten Schlag zum Grün verfolgt.





Die Spezialität von "PGA Tour Golf" ist der Turniermodus

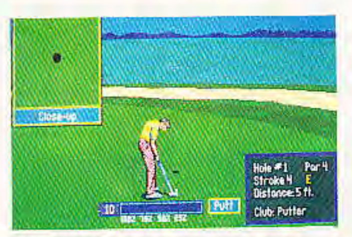
PGA Tour Golf

Bei einer Golfsimulation mit dem offiziellen Segen der PGA fühlt sich unser Profi gleich wie zu Hause: Der Turniermodus entspricht dem eines "echten" Wettkampfes. Aber nicht nur deswegen greift unser Gast mit frisch erstarkter Lust zur Maus: "Wenn man einfach seinen Spaß haben will, ist dieses Programm das beste. Die Grafik ist zwar nicht so toll wie bei Links, aber man kommt schneller damit zurecht. PGA Tour Golf wäre für mich zur Entspannung gerade richtig. Außerdem ist die Anzeige, an der die Schlagstärke dosiert wird, etwas leichter zu verstehen. Die Darstellung der Grüns ist gut; man kann sehr schön putten."

Wohlwollend wird auch registriert, daß es eine Geldrangliste und andere Statistiken gibt, damit der Spieler seine Lei-







Vom Abschlag bis zum Putten: PGA Tour Golf in drei Etappen

stungen mit den Daten 60 Computergolfer vergleichen kann. Julian meint: "Ich kann mir vorstellen, daß dies recht wichtig ist, wenn man öfters alleine spielt. Am meisten Spaß macht so ein Programm wohl, wenn man mit ein paar Freunden ein richtiges Turnier veranstaltet. Bei PGA hast Du auch alleine einiges an Spannung; Du mußt bei den Turnieren erst mal die Qualifikation überstehen." Die gradlinige Steuerung sowie der blitzschnelle Bildaufbau tragen außerdem dazu bei, daß Julian das Programm am liebsten mit nach Hause nehmen würde: "PGA Tour Golf ist ein Programm, mit dem auch ich von Anfang an meinen Spaß haben würde. Golftechnisch stimmt hier so ziemlich alles; das Flugverhalten des Balls ist einwandfrei."

Jack Nicklaus Unlimited Golf

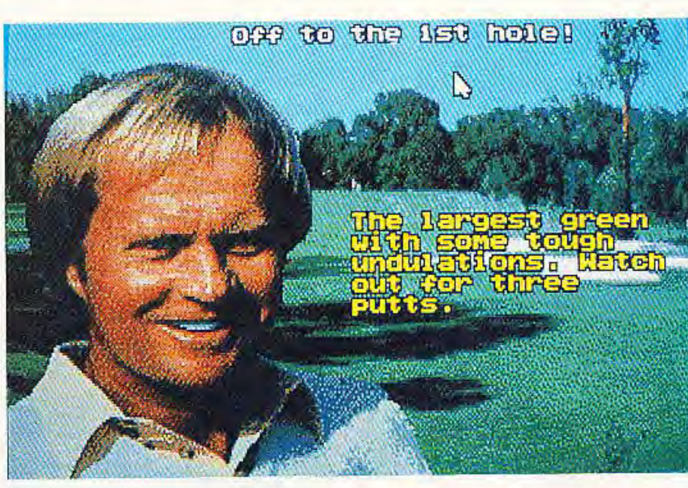
Jack Nicklaus ist nicht nur ein vorzüglicher Golfspieler, sondern auch begehrter Architekt, wenn es um das Entwerfen neuer Plätze geht. Die jüngste Frucht aus der Verbindung des US-Softwarehauses Accolade mit Mr. Nicklaus beinhaltet deshalb gleich zwei Programme: Zum einen das Golfspiel "Unlimited Golf", zum anderen den Editor "Course Design", mit dem man eigene Plätze zusammenstellen und natürlich auch auf ihnen spielen darf.

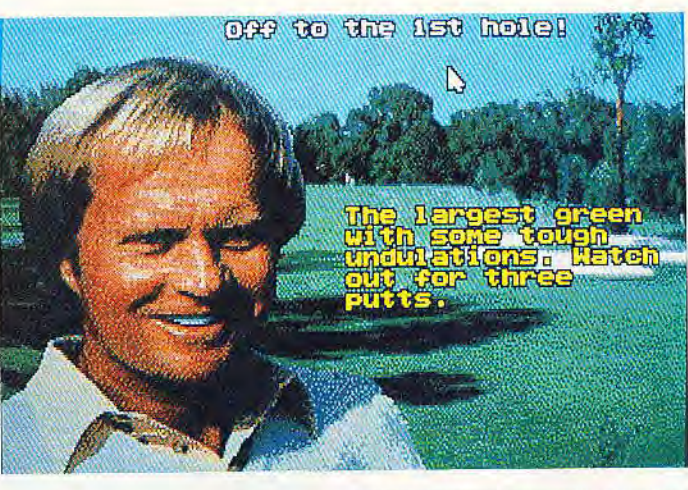
Mit durchtriebener List deckt Julian eine kleine spielerische Schwäche auf: Kurz vorm Grün liegt der Ball auf dem Rasen; zwischen ihm und der Fahne befindet sich ein Sandbunker. Julian greift zum Putter (hier darf man's) und befördert den Ball mit einem saftigen Schlag aufs Grün. "Das war jetzt eigentlich Blödsinn", analysiert er, "wenn ich mit dem Putter schlage, rollt der Ball nur und fliegt nicht durch die Luft. In Wirklichkeit wäre er deshalb im Sand steckengeblieben; bei diesem Programm ist dieser Umstand aber nicht berücksichtigt worden." Die Steuerung ist solide und mit den anderen Programmen eng verwandt; neben dem ignorierten Bunker sorgen aber ein paar andere kleine spielerische Details für Minuspunkte.

Ungeschoren kommt hingegen der Golfplatz-Baukasten davon: "Schöne Idee; das haben die anderen Programme nicht zu bieten." Der Gebrauchswert dieses Editors sollte aber nicht überschätzt werden, meint Julian: "Das ist eher etwas für Fortgeschrittene. Es ist schwieriger, einen gut spielbaren und abwechslungsreichen Golfpatz anzulegen, als man glaubt. Auf Dauer kann das außerdem etwas langweilig werden; wenn man mal seine ersten 18 Löcher angelegt hat, ist da wohl schnell die Luft raus."

Game-Boy-Golf

Der letzte Vertreter unseres Testfelds präsentiert sich im unscheinbaren Schwarzweiß-Look. Saßen wir bei unserer Vorführung bislang an rechengewaltigen VGA-ATs, begeben wir uns zum Abschluß des Vergleichstests in die Niederungen der Game-Boy-Grafik.

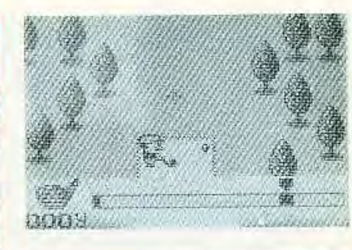








Mit Tips von Jack Nicklaus auf dem Platz: Unlimited Golf & Course Design





Schlicht und einfach mit "Golf" betitelte Nintendo seine Simulation dieser Sportart für seine tragbare Videospielkonsole. Im Vergleich zu allen anderen Testkanidaten wird die Grafik nicht in 3D aus der Sicht der Spielfigur, sondern von oben gezeigt.

Nach dem ersten Umstellungsschock findet das Programm Gnade vor des Profis Augen. Die Steuerung ist auch nicht anders als bei den "großen Brüdern" auf PC, Amiga & Co. Bei der Grafik muß man Abstriche machen, aber sie ist zweckmäßig. Ein "Hübsch!" wird laut, als auf dem Bildschirm ein Mario in Golfermontur das Clubhaus verläßt; als der erste Schlag lautstark raschelnd im Geäst der üppigen Flora landet, wächst der Respekt vor der spielerischen Herausforderung. Julian meint: "Das kann man natür-

Schwarzweiß, aber spaßig: Golf für den Videospiele-Zwerg Game Boy



lich nicht 1:1 mit einem Brocken wie Links vergleichen, aber wenn ich mir das Gerät angucke, ist das schon eine super Leistung. Um die Golftheorie zu verstehen, ist das Spiel nicht sonderlich gut geeignet, aber so zwischendurch macht das bestimmt einen Mordsspaß. Die Grafik ist ausreichend; alles wirkt halt ziemlich klein.

Mit der Ahnung, hier einen weiteren potentiellen Game-Boy-Fan geformt zu haben, beenden wir die Begutachtung des Golf-Moduls und schreiten zur Wertung. Julian grübelt nochmals über alle Programme und ist um Differenzierung bemüht. Die beste Wertung erhält bei ihm PGA Tour Golf; lediglich Greg Norman's Ultimate Golf schnitt unterdurchschnittlich ab.

Seine genauen Wertungen findet Ihr im Infokasten, der auch eine Beurteilung unserer golfversierten Redaktionsmitglieder Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt enthält. *hl*

Erklärung der Kriterien:

Erhältlich für: Für diese Computer und Videospielsysteme wird das Programm angeboten.

Anzahl der Spieler: Wie viele menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Anzahl der Golfplätze: So viele verschiedene Plätze (mit je 18 Löchern) können bespielt werden.

Computergegner: Bietet das Programm unterschiedlich starke Computergegner, denen man auch beim Spielen zusehen kann?

Bei den Wertungen können bis zu fünf Punkte (Höchstwertung) vergeben werden. 5 = hervorragend; 4 = empfehlenswert; 3 = befriedigend; 2 = für Fans; 1 = mangelhaft.

Der Schlaf des Gerechten

Fast alle Golfsimulationen benutzen 3-D-Grafik, um das Spielgeschehen zu zeigen. Diese realistische Darstellung hat einen Haken: Auf langsamen Computern kann sie zu einer argen Pein werden. Wenn man eine halbe Minute oder mehr warten muß, bis sich ein Bild aufgebaut hat, kann einem die Lust am schönsten Programm vergehen. Nachfolgend deshalb ein kleiner Leitfaden zu den Geschwindigkeitseigenarten der einzelnen Versionen.

PGA Tour Golf: Bei allen Versionen eitel Sonnenschein: Die Grafik "steht" sofort; keine Wartepausen.

Links: ...läuft ohnehin nur auf MS-DOS-Computern der AT-Klasse aufwärts. Mit Amiga- und ST-Umsetzungen ist vorerst nicht zu rechnen; außerdem wäre es technisch unmöglich, die aufwendige 256-Farben-Grafik auf diesen Computern ohne Abstriche zu realisieren. Für die PC-Version benötigt Ihr neben einer VGA-Karte und einer Festplatte mindestens 16 MHz Rechenpower (wir empfehlen einen 386er) sowie 1 MByte RAM. Ohne die Ausnutzung von Expanded oder Extended Memory schaufelt sich die Festplatte nämlich zu Tode, wenn beim Bildaufbau jeder Baumtyp einzeln runtergeladen wird. Bei ausreichendem Speicher werden diese Grafikdaten ins RAM abgelegt, was den Zugriff enorm beschleunigt.

World Class Leader Board: Auch bei den 8-Bit-Versionen (C 64 und Sega Master System) ist der Bildaufbau noch erträglich schnell. Zwar muß man ein paar Sekunden Wartepausen nach jedem Schlag einkalkulieren, doch angesichts der Hardwarefähigkeiten und des Detailreichtums der Grafik geht das voll in Ordnung. Die 16-Bit-Versionen sind einen Zahn schneller, die PC-Umsetzung flutscht allerdings erst auf ATs so richtig dahin (ein "kleiner" AT mit 10 MHz tut's auch).

Golf: Keine Probleme gibt's mit dem Golfmodul für den Game Boy. Da die Grafik von oben gezeigt wird, wird lediglich gescrollt. Es gibt keinerlei Wartepausen für den Bildaufbau.

Jack Nicklaus Unlimited Golf: Ein echter Schmerzfall. Die Amiga-Version ist so erbärmlich lahm, daß viel vom Spielspaß vergällt wird: Finger weg. Die MS-DOS-Umsetzung ist auch nicht gerade von der schnellen Truppe. Erst auf einem 386er mit 20 MHz aufwärts gelingt der Bildaufbau wirklich zügig; auf ATs lassen sich die etwas nervigen Wartepausen nur mit einigem Zähneknirschen ertragen. Angesichts der Durchschnittlichkeit der Grafik darf die Frage erlaubt sein, warum die Programmierer eine dermaßen müde Routine zusammengeschustert haben (...wohl vergessen, eine Warteschleife rauszuschmeißen?).

Greg Norman's Ultimate Golf: Die 16-Bit-Versionen sind nicht sonderlich schön, aber schnell. Bereits nach ein paar Sekunden ist die 3-D-Grafik in der Regel aufgebaut. Wesentlich düsterer sieht's bei der C-64-Version aus, die sich förmlich zu Tode rechnet. Das dauert manchmal dermaßen lange, daß man nur darauf wartet, daß der Prozessor zu qualmen anfängt. Wer nicht gerade riskieren will, beim Warten auf den nächsten Abschlag einzunicken, sollte seinem C 64 lieber ein Spiel der flotteren Leader-Board-Serie gönnen. *hl*

Name	Hersteller	Erhältlich für	Ca.-Preis	Anzahl der Spieler	Anzahl der Golfplätze	Computergegner	Besonderheiten	Wertung von Julian (PGA-Golflehrer)	Wertung von Heinrich (Redaktion *Power Play*)	Wertung von Martin (Redaktion *Power Play*)	Durchschnitts-Wertung
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Amiga, MS-DOS, Mega Drive	100 Mark	1 bis 4	4	Nein	Turniermodus und Geldrangliste	5	5	4	4,7
Links	Access/ U.S. Gold	MS-DOS	130 Mark	1 bis 8	1	Nein	Drei weitere Golfkurse sind als Zusatzdisketten erhältlich	5	4	5	4,7
World Class Leader Board	Access/U.S. Gold	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Sega Master System	80 Mark	1 bis 4	4	Nein	Ehrwürdiger Klassiker mit drei Schwierigkeitsgraden	3	4	4	3,7
Golf	Nintendo	Game Boy	60 Mark	1 bis 2	2	Nein	Dank Batterie werden die besten Ergebnisse gespeichert	4	3	3	3,3
Jack Nicklaus Unlimited Golf & Course Design	Accolade	Amiga, MS-DOS	120 Mark	1 bis 4	2	Ja	Ein Editor zum Gestalten eigener Golfplätze ist mit dabei	4	3	2	3,0
Greg Norman's Ultimate Golf	Gremlin	Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS	80 Mark	1 bis 4	2	Ja	Handicap-System, bei dem die Stärken der einzelnen Spieler eingestellt werden	2	2	3	2,3

HERR DER RINGE

Sonic the Hedgehog

Tierische Bildschirmhelden haben mit ihren Verwandten in freier Wildbahn meist nicht viel gemein: Zu gräßlichen Monstern mutiert, dienen sie als Bösewichte jeder Konfektionsgröße; auf knuddelige Sympathieträger getrimmt, dürfen sie auch den Helden mimen. Nach "Rabio Lepus", "Flicky" und dem "New Zealand Story"-Kücken gibt's nun Sonic, einen rasanten Igel, der — geht es nach Sega — Altmeister Mario schon bald den Rang ablaufen soll. An der Spurtgeschwindigkeit wird's wohl nicht scheitern. Sonic gilt schon jetzt als das flinkste Wesen jenseits des Bildschirms.

Dr. Ivo Robotnik, ein neuer Stern am Schurkenhimmel, hat Sonics gesamten Freundeskreis entführt. In mechanische Monster verwandelt, machen sie nun die sieben Welten des Spiels unsicher; Robotnik selber versteckt sich irgendwo dahinter, taucht jedoch nach dem dritten Level jeder Welt als trickreicher Endgegner auf. Die Levels selbst sind für Sonic Todesfalle, Labyrinth und Rennbahn in einem: Neben den obligatorischen Plattformen, die der sportliche Igel ohne Probleme erspringt, gibt es Loopings, Lanzen-starrende Fallgruben, versteckte Bonusräume, Rutschbahnen und wacklige Hängebrücken. Erinnern frühe Levels des Spiels noch entfernt an eine Pop-Version des bewährten Wald-und-Wiesen-Hintergrundes, wirkt Sonics Umgebung spätestens zu Beginn des dritten Levels reichlich abgefahren.

Sammelt Sonic genügend Ringe (liegen tonnenweise in der Gegend herum), erhält er nach jedem Level Einlaß zu einer Bonusrunde. Hier purzelt der Igel um seine dringend benötigten Continues. In offen herumstehenden oder geschickt versteckten Fernsehapparaten verbergen sich Extras. Leider verlieren sie alle, ob Schutzschild, Siebenmeilenstiefel oder tragbare Unverwundbarkeit, nach einigen Sekunden wieder ihre Wirkung.

Rammt Sonic im Verlauf des Spiels ein Monster, fällt er in Lava oder in heimtückisch plazierte Spieße, verliert er ein Leben — es sei denn, er besitzt ein paar der goldenen Ringe. Diese opfern sich für ihn und wirbeln im Falle eines solchen Crash aus seinen Taschen. Testmuster von CWM und Dynatex. *wi*

In der dritten Welt wird herzhaft gesprungen

Die Fernsehmonitore enthalten schnucklige Extras



Je später die Welten, desto abgedrehter die Grafik

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 82%
Grafik: 83% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel

Super!



Nach wochenlangem Sonic-Spielen kamen zwei Tester zu recht gegensätzlichen Ansichten: Ich halte Sonic für einen Meilenstein an Rasanz und Spielbarkeit und für ein Feuerwerk an grafischen, akustischen und inhaltlichen Einfällen. Die Bonusrunden allein sind superb und zeigen der Konkurrenz, was man aus diesem oft schändlich vernachlässigten Spielabschnitt herausholen kann. Der Held Sonic hat schon jetzt zu Recht Kultstatus. Mikkey Mouse muß sich anstrengen, den Igel vom Videospielthron wieder zu vertreiben. Da Sonic nur laufen, kugeln und hüpfen kann, hat man den Einstieg schnell gefunden; erst nach einigen Levels merkt man, daß die Spielfigur (nicht zuletzt dank einiger Hilfsmittel) doch recht vielseitig ist. Als Mario-Konkurrent hat Sonic jedoch wenig Chancen.

Gut!



Segas jüngster Serienheldsprößling ist zwar kein Wunderkind, aber ein äußerst begabter Knabe. Schon im zarten Alter zählt er zu den besten Jump'n'Run-Artisten weltweit. Zwei Punkte verhindern allerdings, daß er seinem großen Vorbild "Mario" aus der Nintendo-Sippschaft den Rang (wortwörtlich) abläuft. So wunderschön und witzig die Levels am Anfang wirken, so nervt es später, daß sich einzelne Abschnitte in einer Welt öfters wiederholen. Die Levels sind so zwar enorm lang, aber nicht enorm abwechslungsreich. Die geniale Idee mit den Ringen als Lebensretter und Boni-Lieferant zugleich hilft anfangs geschickt darüber hinweg, auf Dauer klappt das Täuschungsmanöver allerdings nicht. Außerdem vermisse ich eine Handvoll weitere Spielelemente wie Verwandlungspillen oder ähnliches. Sonic ist ein grandioses Spiel, das größte Hoffnungen für den zweiten Teil, der übrigens schon programmiert wird, weckt. Für einen absoluten Superhit ist es mir allerdings etwas zu langatmig und — mit Verlaub — zu wiederholungsanfällig.



Wenn sich Sonic nicht beeilt, erwischt ihn die Lava

LEHRJAHRE SIND KEINE HERRENJAHRE

Fantasia

Da ist sie nun, die heißersehnte Fortsetzung von "Castle of Illusion" auf dem Mega Drive: In "Fantasia" verdingt sich Mäuserich Mickey als Zauberlehrling. Leider ist der Unterricht etwas ins Stocken geraten. Sein zerstreuter Meister hat zwischen all den Tiegeln und Bunsenbrennern in seinem Labor die Noten seines Hauptzauberspruchs verloren. Magie-Azubi Mickey nutzt die Gunst der Stunde, hält ein ausgiebiges Mittagsschläfchen und geht im Traum auf die Suche nach den verschwundenen Noten. Folgerichtig verfügt er dabei nicht über drei Continues, sondern über drei Träume mit jeweils drei Traumleben.

In den horizontal scrollenden Plattform-Leveln darf Mickey wieder seinen sprichwörtlich dicken Hosenboden strapazieren: Immer, wenn er mit dem Po einem Monster auf den Kopf springt, gibt's Punkte und der Gegner löst sich auf. Ab und zu hinterläßt ein verpuffendes Monster freundlicherweise eine Energiekugel. Da Mickey erst am Anfang seiner Karriere steht, ist er nur mit drei Zauberblitzen ausgerüstet. Wie in Castle of Illusion sind auch in Fantasia einige Abkürzungen in den Levels versteckt. So taucht Mickey z. B. durch einen Strudel in die Unterwasserwelt des Dorfteiches und manövriert sicher durch Fisch- und Quallenschwärme. Ihr könnt Mickey in drei Schwierigkeitsstufen auf die Reise schicken.



Auch in der schönsten Märchenlandschaft lauert das Böse



Bewegliche Plattformen: alte Bekannte aus besseren Castle-of-Illusion-Zeiten (Mega Drive)



Gegen verwunschene Besen hilft nur ein magischer Blitz (Mega Drive)

Stellt Ihr auf "Hard", muß der Mäusepo mehrmals treffen, bevor sich ein Gegner verabschiedet. Testmuster von Sega. *vw*

Geht so

Nur gut, daß Walt Disney nicht mehr erleben muß, was man mit seinem Mäuserich angestellt hat. Sega hat sich keinen Gefallen damit getan, das Programmierteam zu wechseln. Nach dem fantastischen Castle of Illusion ist Fantasia eine herbe Enttäuschung: Geschickt plazierte Gegner wurden durch eine schwer zu beherrschende Monsterflut ersetzt, das formschöne Po-Prellen verliert durch eine happige Kollisionsabfrage deutlich an Reiz. Erhebliche Schwächen offenbart auch das Level-Design: Simples Jump' n'Run ohne große Adventure-Einlagen ist angesagt. Stichpunkt Grafik: Das parallax scrollende Szenario im ersten Level mag ja recht nett anzusehen sein, nur leider verstellt es manchmal den Blick auf die Plattformen: Mickey springt dann auf gut Glück und landet meist im Verderben.

Geht so

Grummel, grummel! Was habe ich mir nicht alles vom Castle-of-Illusion-Nachfolger erwartet. Fantasia ließ alle meine Hoffnungen wie eine Seifenblase platzen: herausgekommen ist ein mittelprächtiges Jump'n' Run. Ist der erste Level wenigstens grafisch noch sehr beeindruckend, baut Fantasia später auch optisch ab.

Die pixelgenaue, wenig inspirierte Hüpferei ist zwar objektiv gesehen überdurchschnittlich, haut aber die ganzen Disney-Spiele mächtig in die Pfanne. Würde nicht Mickey als Hauptfigur (übrigens blendend animiert) durch die Gegend springen, könnte man das Modul als eines von vielen passablen Spielen abtun. So bin ich den Programmierern von Infogrames, die dafür verantwortlich zeichnen, persönlich böse. Mickey ist in Castle of Illusion besser aufgehoben.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE		64%
Grafik: 69%	Sound: 59%	Schwierigkeit: schwer



Grafisch haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen



Ausweichen ist unmöglich: Die Größe des Recken kostet Spielspaß

BALLER AGAIN

Zero Wings

Schnittige Raumgleiter sind out: In "Zero Wings" steuert Ihr ein pummeliges Vehikel, das trotz harmlosem Äußeren einige gemeine Tricks unter der Haube hat. Mit dem Feuerknopf ballert der Spieler; je nach montierter Sonderwaffe (durch zwei kleinere Beiboote über und unter dem eigenen Raumschiff zu erkennen) spuckt man Laserstrahlen (blaues Extra), Search'n'Destroy-Geschosse (grün) oder durchschlagendes Schnellfeuer (weiß). Ein weiteres Extra der gleichen Farbe peppt die Waffe natürlich entsprechend auf. Mit einem anderen Knopf des Pads aktiviert man eine "Waffe", die erfahrenen Actionspieler in entfernt verwandter Form bereits aus "Gaiares" bekannt sein dürfte: In Zero Wings wandern jedoch eingefangene Feinde vom Traktorstrahl nicht direkt in die Waffenkammer, sondern verharren als Schild und einmaliges Wurfgeschoß an der Raumschiffschnautze. Mit der obligatorischen Smart-Bomb verfährt der Spieler genauso.

Mindestens acht Level fordern den Spieler. Größtenteils scrollt die Landschaft horizontal (und ein klein wenig von oben nach unten); man sollte jedoch auf so einige Überraschungen der feindlichen Umgebung gefaßt sein. Labyrinthähnliche Passagen und mächtige Zwischen- und Endgegner bringen den Spieler ins Schwitzen. Einige Continues sorgen für die nötige Abkühlung. *wi*

Geht so



Langsam wird mir klar, wie unverschämt hoch "Thunder Force III" schon vor gut einem Jahr die Meßlatte für Mega-Drive-Ballereien legte. Bis heute mühten sich zig Horizontalscroller vergeblich, das Edelmodul zu erreichen. Auch Zero Wings bleibt trotz ungewöhnlicher (aber unspektakulärer) Grafik und originellem Level-Aufbau nur knapp über dem Ballerdurchschnitt. Introsequenzen und allerlei Extrawaffen-Schnickschnack helfen der Motivation des Spielers auch nicht. Wer das Genre mag und alle Konkurrenzmodule bereits abgehakt hat, sollte Zero Wings dennoch eine Chance geben: Schlecht ist es nicht.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Toaplan, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 67 %
Grafik: 69 % Sound: 59 % Schwierigkeit: mittel

MÜDER RECKE

Saint Sword

Der tumbe Rastan würde neidisch, wüßte er, was sein Barbaren-Kollege aus dem Hause Taito an Tricks auf Lager hat. Auf den ersten Blick hat man es mit einem typischen Hack'n'Slay-Helden zu tun: Die "Saint Sword"-Figur kann springen, laufen und sich ducken. Gemäß dem großspurigen Namen ist es für den Spieler kein Problem, das Schwert in jeder Haltung kreisen zu lassen. Mindestens sieben Levels (inklusive der obligatorischen Endgegner) müssen mit der Klinge gesäubert werden. Da die Spielumgebung in alle Richtungen scrollt und neben den üblichen Höhlen, Steintreppen und Hochwegen auch mit Seen, Kanälen und schwer zugänglichen Berggipfeln ausgestattet ist, verfügt der Held über die bemerkenswerte Gabe der Transformation. Drei verschiedene Gestalten kann der Schwertmeister mittels der richtigen Extras (fallen so gut wie jedem sterbenden Feind aus der Tasche) annehmen. Als Zentaur (halb Mensch, halb Pferd) galoppiert man im wahrsten Sinne des Wortes durch die Levels, in Fischgestalt kann man tauchen und schwimmen, mit dem Flügelpaar macht der Held schließlich auch die Lüfte unsicher. Diverse magische Gegenstände und die Tatsache, daß die Spielfigur zweimal befördert werden kann, helfen darüber hinaus durch die feindliche Umgebung. Das Testmuster wurde freundlicherweise von Dynatex und CWM zur Verfügung gestellt. *wi*

Geht so

Taito läßt nach: Mit Saint Sword hat der japanische Spieleriese nicht gerade sein bestes Spiel vorgelegt. Der Versuch, das ausgetretene Prügelgenre zumindest durch eine Handvoll neue Variationen zu bereichern, stimmt gnädig. Trotzdem kann die Transformationsidee und die teilweise beeindruckene Grafik nicht über technische Patzer und spielerische Mängel hinwegtäuschen. Dem Riesensprite des Helden hätten einige Animationsphasen mehr gut gestanden. So erinnert er mit seinen hölzernen Bewegungen fatal an den langweiligen Mega-Drive-Rastan. Auch die faden Endgegner stimmen nicht freundlich.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 59 %
Grafik: 61 % Sound: 59 % Schwierigkeit: mittel



Wie immer: Die Guten gegen die Bösen. (Mega Drive)

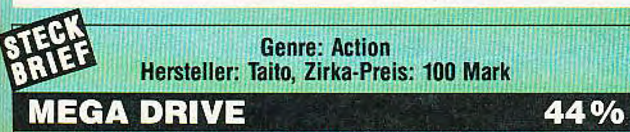
BANALE HORIZONTE

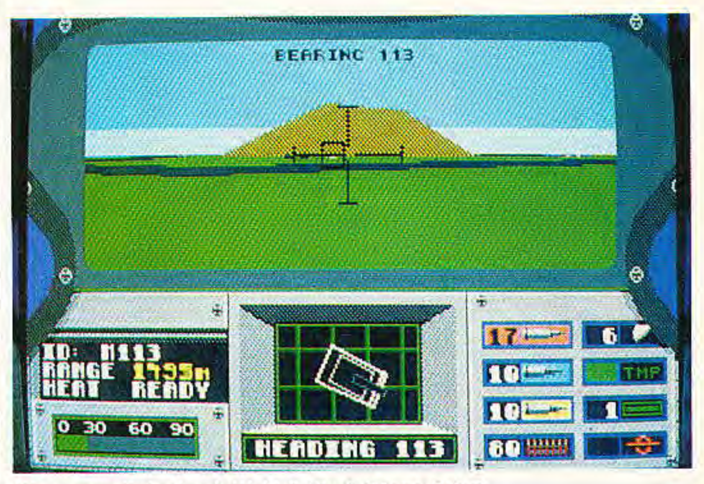
Fire Mustang

Ein Ballerspiel mit ernstem Hintergrund: Am Steuerknüppel Eures Mustang-Jagdfliegers metzelt Ihr Euch durch sieben horizontale Schlachtfelder des zweiten Weltkrieges. Dabei pustet das Maschinchen sowohl den vor Euch liegenden Luftraum frei, als auch mittels Bomben den Erdboden. Eure Gegner sind, dem jeweiligen Kampfgebiet entsprechend, japanische Kamikazeflieger oder deutsche Messerschmidts. Während Ihr mit der — anfangs einschüssigen — Bordkanone die anfliegenden Geschwader beharkt, fallen in kurzen Zeitabständen Sprengkörper aus dem Bombenschacht der Mustangs. Anrollende Panzer, Flakstellungen und Flugzeugträger lösen sich so in ihre Bestandteile auf. Ab und zu verwandelt sich ein abgeschossener Hubschrauber in ein "Power-Up", mit dem Ihr die Bordkanone bis zum Sechsfachen ihrer ursprünglichen Schußmenge aufrüstet und die Bombenwurfrate erhöht. Eure ursprünglichen neun Leben könnt Ihr in jedem zweiten Level durch ein Extraleben aufstocken. Jeder Mustang hat drei Luftminen an Bord, die in brenzligen Situationen alle Gegner vom Bildschirm fegen können. Die obligatorischen Mittel- und Endgegner sind entweder übergroße gegnerische Bomber oder Kampfgeschwader in speziellen Formationen. Dann müßt Ihr jede der anfliegenden Maschinen einzeln abschießen. Das Testmuster von: Flashpoint. *vw*

Na ja...

Wenn schon ein Ballerspiel mit historischem Hintergrund, dann bitte akkurat recherchiert: Es nervt einfach, wenn ein moderner Hubschrauber zwischen historischen Maschinen auftaucht. Die Programmierer haben nicht nur in der Geschichtsstunde geschlafen, sondern leider auch bei dem Level-Design. Die Gegner trudeln in so einfallslosen Formationen über den Himmel, daß man die eigene Maschine oft in der Mitte des Bildschirms stehen lassen kann: Ein Schuß wird schon treffen. Wenn man man seine Luftminen entsprechend rationell einsetzt, sind auch die teilweise flackernden Obergegner kein Problem.





Wer rumpelt da durch Wald & Flur? (Mega Drive)

KETTENKNALLER

M-1 Abrams Battle Tank

Während auf Heimcomputern Simulationen zum Spieleralltag gehören, schauen Konsolenfans in die Röhre. Diesem Mißstand soll die Mega-Drive-Version der Panzersimulation "M-1 Abrams Battle Tank" abhelfen.

Wie beim Computervorbild steuert Ihr einen schweren Panzer (den "M-1") durch acht verschiedene, vorgegebene Missionen. Wer statt einzelner Aufträge eine komplette Krisensituation spielen möchte, greift auf den "Campaign"-Modus zurück. Hier werden die acht Missionen nacheinander vergeben. Habt Ihr Euch für einen Auftrag, einen von drei Schwierigkeitsgraden und die Tageszeit (Tag oder Nacht) entschieden, könnt Ihr Euren Panzer individuell bewaffnen und ins Gefecht steuern. An Bord des Metallungetüms stehen die verschiedenen Bordstationen zur Wahl, zwischen denen via Knopfdruck und Menü umgeschaltet wird. Auf dem Fahrersitz tuckert Ihr selbst durch die 3-D-Landschaft, auf dem Posten des Kanoniers feuert Ihr auf feindliche Einheiten, und als Kommandant überprüft Ihr Übersichtskarten. Auf Wunsch lassen sich Kanonier und Fahrer auf Automatikbetrieb schalten, so daß Ihr Euch auf Euren Posten konzentrieren könnt. Testmuster von Flashpoint. *mh*



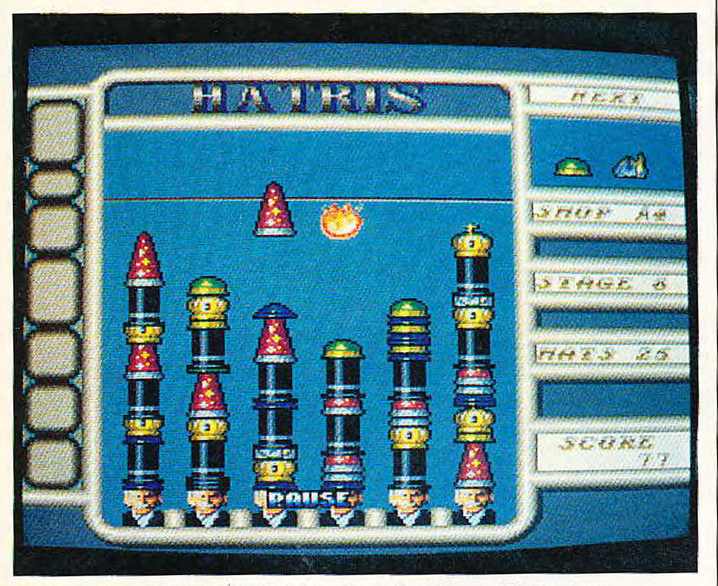
Wer als simulationsbegeisteter Konsolenbesitzer neidisch auf den Kollegen mit einem Computer geblickt hat, kann jetzt aufatmen: Glücklicherweise hat das Panzerspektakel "M-1 Abrams Battle" bei der Umsetzung auf das Mega Drive kaum gelitten (zumindest technisch). Nur mit dem dürftigen Sound ist das Mega Drive deutlich unterfordert. Die Steuerung des Panzers via Joypad ist zwar am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig, hat man aber ein paar Runden mit dem martialischem Schwergewicht gedreht, geht die Bedienung flott von der Hand. Größtes Manko beim M-1: es gibt zu wenig Missionen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 70% **Sound: 42%** **Schwierigkeit: einstellbar**



Die hutvernichtende Flamme ist eines der Extras (PC-Engine)

HUT AB

Hatris

Das russische Denkerhirn Alexey Pajitnov sollte sich die Endung "-tris" bei Spielenamen patentieren lassen. Nach seinem ersten und mit Abstand bestem Spiel "Tetris" folgten "Welltris", "Wordtris" und "Faces" (schlägt buchstabentechnisch etwas aus der Reihe). Oben genannte Programme sind größtenteils nur für Computer erhältlich. Irgendwann dazwischen erschien das artverwandte "Hatris" als Spielautomat, war aber nur mäßig erfolgreich. Micro Cabin hat sich die Rechte gesichert und präsentiert eine PC-Engine-Version.

Wie schon zu vermuten war, ist auf dem Bildschirm der Pajitnov-typische Zylinder zu sehen, in den von oben etwas herunterpurzelt. Diesmal sind es allerdings keine Klötzchen, sondern farbenfrohe Hüte. Jeweils zwei Stück fallen Seite an Seite hinab, lassen sich aber nach rechts und links verschieben und auf Knopfdruck vertauschen. Ihr müßt die verschiedenen Modelle nun so stapeln, daß fünf Stück derselben Sorte ohne Unterbrechung übereinanderliegen. Danach löst sich das Quintett in Luft auf. Später kommen nicht nur neue Hüte, sondern auch ein paar Extras hinzu.

Leider wird weder die Handheld-Engine mit einem Zwei-Spieler-Modus noch der Mehr-Spieler-Adapter der normalen PC-Engine unterstützt. Zu Beginn dürft Ihr lediglich den Start-Level anwählen. Testmuster von Top-4-Software. *mg*

Gut!



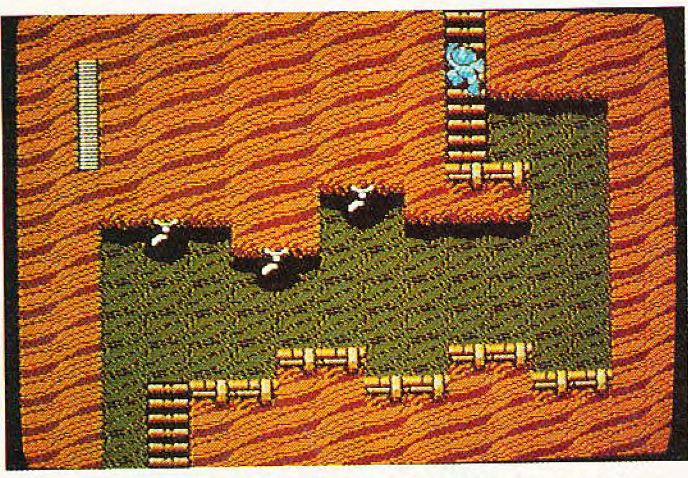
Jetzt ist das Programm schon so einfach umzusetzen, und dann wird nicht einmal ein Zwei-Spieler-Modus eingebaut. Ganz zu schweigen von neuen Spielmodi. Kein Zweifel, Hatris ist nach Tetris das Zweitbeste aller "-tris"-Spiele, aber Micro Cabin war ganz schön faul. Sei's drum, wer auf Denkspiele dieser Art steht, der sollte sich Hatris trotzdem zulegen. Die Grundidee ist reizvoll und das Spiel an sich wurde tadellos adaptiert. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich konstant und die Feinheiten des Originalspiels (wie verhält sich der zweite Hut, wenn der erste bereits gestapelt ist?) wurden erkannt und beachtet.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Micro Cabin, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 75%

Grafik: 51% Sound: 34% Schwierigkeit: einstellbar



Kein Mittelgegner, trotzdem mit interessanter Taktik ausgestattet



Orpheus auf dem Weg in die Unterwelt (NES)

TOPFHELMHELD

Mega Man 2

Er ist wieder da!" kündigt der Packungstext die Rückkehr des beliebten Knuddel-Superhelden "Mega Man" an. Der Capcom-Sympathieträger, der bisher nur das NES mit seinen Abenteuern beehrte, ist typisch japanischer Prägung: Mit seiner unförmigen Topfhelm-Pyjama-Kombination hätte er in Deutschland nicht einmal in der Secondhand-Abteilung eines Provinzsupermarktes eine reelle Absatzchance.

Daß trotzdem hunderttausende von NES-Besitzern in Europa zugriffen, liegt an Einfallsreichtum und Detailfülle des ersten Mega-Man-Jump'n'Run-Abenteuers.

Auch im zweiten Teil geht es wieder gegen den bitterbösen Dr. Wily und dessen Killerroboter. Jeder der insgesamt neun Levels ist nach einem dieser vollelektronischen Killer benannt; der Spieler kann sich die Reihenfolge, in der er gegen "Wood Man", "Quick Man" oder "Flash Man" antritt, jedoch selbst aussuchen.

Der Aufbau und die Natur jedes Levels orientiert sich am jeweiligen "Titel-Bösewicht", gemeinsam ist jeder Sektion allerdings das Jump' n'Run-Thema. Der Held kann deshalb nur laufen, springen und ballern (und zwei, drei Extras einsetzen). Letztere gibt's eher selten im gesamten Spiel, Paßwörter gleichen diesen Malus ein wenig aus. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Theo Kranz Versand zur Verfügung gestellt. *wi*



Gut!

Ich bedaure es, mich niemals an Mega Mans erstem Abenteuer versucht zu haben: Auch im zweiten Teil werden die ausgetretenen Jump'n'Run-Pfade (die mich normalerweise langweilen) nicht verlassen, dafür sorgen ein durchgehend origineller Level-Aufbau und interessante Feindtaktiken für Motivation und Abwechslung. Die Grafik ist einfach und bar jeglichem effekthascherischen Schnickschnack; Capcom entwickelte jedoch einen vollkommen eigenen Stil, um die Mega-Man-Episoden zu illustrieren. Unterm Strich fällt vor allem die hohe Spielbarkeit positiv ins Gewicht: Einfach zu lernen, schwierig zu meistern.

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		74 %
Grafik: 72 %	Sound: 68 %	Schwierigkeit: mittel

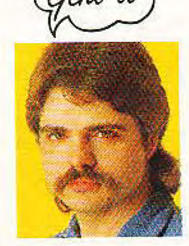
GRIECHENGROLL

Battle of Olympus

Solch herzzerreißende Liebesschnulzen findet man in der griechischen Mythologie zuhauf: Der fesche Orpheus schwärmt für die noch feschere Helena (zumindest laut Anleitung) — beide schwören sich unsterbliche Liebe. Dummerweise wird Jung-Helena von einer miesen Schlange verspeist — aus ist's mit der Liebelei. Aber für Orpheus besteht noch Hoffnung. Die griechische Göttin Aphrodite hat dem schmachtenden Jüngling gesteckt, daß Helena auf dem Hades vom Unterwelts-Boß gekidnappt wurde. Dieser hält Helena in einem düsteren Kerker gefangen und hat schon eine Zwangshochzeit arrangiert.

Ihr steuert jetzt den armen Orpheus auf seiner Rettungsaktion durch das Action-Adventure "Battle of Olympus". Das Spielgeschehen ist von der Seite zu sehen. Allerdings wird nicht gescrollt, sondern bildweise "umgeblättert". Auf Knopfdruck läuft Orpheus, prügelt angreifende Monster platt, hüpft, oder fängt mit freundlichen Figuren ein Gespräch an. Auf seiner Reise muß Orpheus verschiedene griechische Städte besuchen, indem ihm die Einwohner kleine Aufträge (Belohnungen) oder wichtige Tips (Helena) geben. Dickere Waffen und bessere Gegenstände gibt's durch Abstecher bei griechischen Göttern.

Mit einem Paßwort könnt Ihr an alter Stelle wieder einsteigen, wenn mal der Saft ausgeht. *mh*



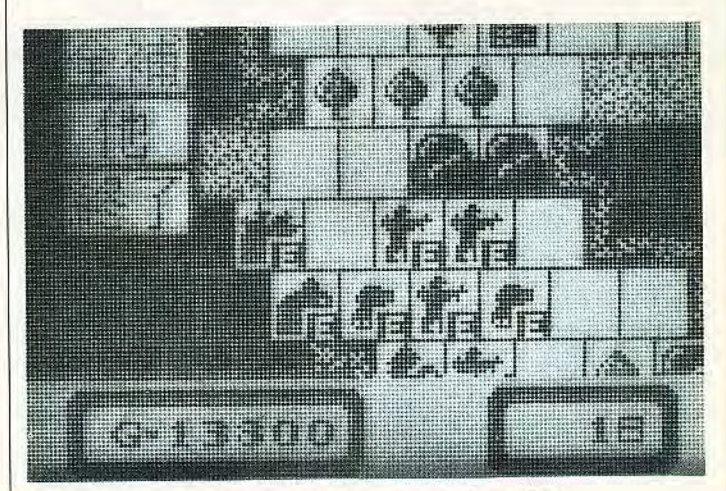
Geht so

Ein zeusscher Blitzschlag ist "Battle of Olympus" leider nicht. Zwar sorgen das reizvolle Mythenthema, die große Spielwelt und einige Rätsel für die nötige Action-Adventure-Abwechslung, aber der Genialitätsfunke springt nicht über. Battle of Olympus bietet solide Action-Adventure-Hausmannskost im schlichten grafischen Gewand. Man prügelt sich durch die griechische Sagenwelt, tüftelt am einen oder anderen Puzzle, sammelt brav seine Gegenstände und murkst ein paar Obermotze ab. Das ist ja ganz nett, aber ich persönlich spiele lieber das bessere "Faxanadu" oder den gehaltvolleren Klassiker "Zelda II".

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		68 %
Grafik: 67 %	Sound: 59 %	Schwierigkeit: mittel

Inserentenverzeichnis



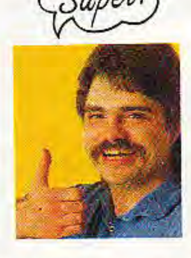
Per Menü werden neue Einheiten produziert (Game Boy)

KRIEG DER KNÖPFE

Game-Boy-Wars

Wer sich zu Hause am heimischen Computer- oder Videospielsystem vornehmlich mit Taktikklopperei-en herumschlägt und auf strategische Denkarbeit nicht verzichten will, wenn er fern der Heimat weilt, kann jetzt auf das Game-Boy-Importmodul "Game Boy Wars" zurückgreifen. Spielerisch orientiert sich das batteriebestückte Modul an dem Strategieklassiker "Nectaris" (PC-Engine). Wahlweise zu zweit gegen einen Kumpel oder alleine gegen den Game Boy steuert Ihr Eure Armeen über 15 (anwählbare) Inselchen, die jeweils in kleine Quadrate unterteilt und aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Zu Beginn Eures Feldzuges steht Euch nur ein bescheidenes Grundkapital, ein Hauptquartier nebst Fabriken und einige Städte zur Verfügung — eine Armee habt Ihr noch nicht. Diese muß erst produziert werden. Per einfachem Knopfdruck erfüllen Hauptquartier oder Fabrikeinheiten diese Aufgabe. Insgesamt gibt es 24 verschiedene Truppengattungen (U-Boote, Infanterie, Panzer, Hubschrauber, Transporter), die gebaut werden können. Die Aufgabe ist simpel: Vernichtet alle feindlichen Einheiten oder erobert das gegnerische Hauptquartier. Zusätzliches Geld für neue Truppen bekommt Ihr durch das Erobern feindlicher (oder neutraler) Städte. Kommt es zum Kampf mit dem Feind, wird aus der Vogelperspektive auf eine Seitenansicht umgeblendet. *mh*





Super!

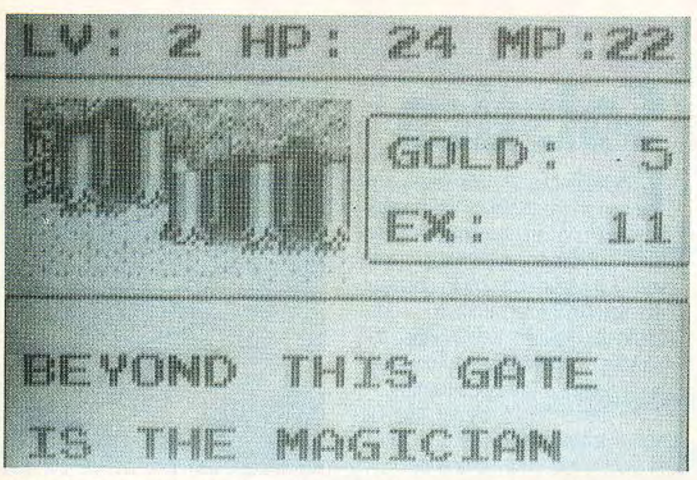
Game Boy-Wars ist genial. Zwar sind Anleitung und Menüssystem in japanisch, aber das tut dem Vergnügen keinen Abruch. Hat man sich mittels bewährtem "Try and Error"-Prinzip durch die Einstelloptionen geschlagen, gibt's als Belohnung taktischen Spielspaß pur. Selbst wer Solo gegen den Computer spielt, hat dank zahlreicher Szenarios und einstellbarem Schwierigkeitsgrad eine ganze Weile an den hervorragenden Gegnern zu knabbern. Nur Zeit sollte man ordentlich haben.



Genre: Strategie
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY — **85%**

Grafik: 52% | Sound: 60% | Schwierigkeit: mittel



Eher ein Adventure, denn ein Rollenspiel: Sword of Hope (Game Boy)

HOFFNUNGSTRÄGER

Sword of Hope

Und wieder ist ein Fantasyland ohne einen zünftigen Helden aufgeschmissen: Nur ein wackerer Abenteurer kann in dem Game-Boy-Rollenspiel "Sword of Hope" das Sagenschwert auftreiben, um damit dem bösen Drachen den Garaus zu machen und das Land Riccar zu befreien. Im Gegensatz zu dem Rollenspiel "Final Fantasy Legend" wandert Ihr nicht über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Vielmehr wird das Spielgeschehen aus einer 3-D-Perspektive gezeigt. Allerdings wird beim Wandern nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". In einem speziellen Fenster werden alle Ausgänge aus dem Bild angezeigt. Wollt Ihr einen Raum genauer untersuchen, stehen Euch Kommandos (z.B. "Look", "Open", "Use") zur Verfügung. Trefft Ihr unterwegs auf ein Monster, wird auf einen Kampfbildschirm umgeblendet. Per Kampfmenü könnt Ihr das Monster vertrimmen, Magie oder Gegenstände benutzen. Ist der Kampf siegreich, gibt's Erfahrungspunkte und Goldstücke. Mit dem erkämpften Geld kann in Läden neue Ausrüstung gekauft werden. Wer nach einem harten Kampf mit einer Monsterhorde am Rande des Pixeltodes schwebt, kann sich via Magie, einem Satz Heilkräuter, oder gegen Bargeld beim Schamanen kurieren lassen. Eine Batterie ist nicht in dem Modul, dafür gibt es ein Paßwort. Testmuster von CWM/Dynatex. *mh*



Auf den ersten Blick sieht "Sword of Hope" wie ein schlaffes Dutzendrollenspiel aus. Fummelt man sich aber durch die eher Adventure-typische und etwas gewöhnungsbedürftige Benutzerführung, prügelt sich mit finsteren Monstern und löst ein paar Geheimnisse, sorgt das Schwert der Hoffnung für gepflegte Fantasy-Unterhaltung. Die Grafik kann zwar nicht dem Monstermodul "Final Fantasy Legend" das Wasser reichen, aber das trübt das Vergnügen nur unwesentlich. Auf alle Fälle hilft Sword of Hope, die Wartezeit für "Final Fantasy Legend II" angenehm zu verkürzen. Ich vermisse allerdings schmerzlich eine Batterie.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Kemco-Seika, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY **69%**

Grafik: 50% Sound: 64% Schwierigkeit: einstellbar

ULTRASCHMARRN

Ultraman



Peinlich, peinlich, was momentan Nintendo-treue Entwickler fürs Super Famicom abliefern: Japans Lieblingsmonster "Ultraman" ist schon in Zelluloidform ein freundliches "Nein, Danke!" wert; als Computerspiel geht auch der letzte Rest an unfreiwilliger Komik im hektischen Joypad-Gedrücke verloren. Der Spieler prügelt sich hintereinander mit den erlesensten Mitgliedern der japanischen Trash- und Glibber-High-Society. Unförmige Zement-Golems, aggressive Weltraum-Mißgeburten und verhaltensgestörte Roboter-Dressmen schreiten, kriechen oder beamen sich über eine nach rechts und links scrollende Spielfläche. Ultraman selbst benötigt für Schlag, Sprung und Tritt alle verfügbaren Pad-Knöpfe — selbst die seltsamen Taster werden (für die Anwahl der Laserwaffen) benötigt. Ärgerlich: Um einen Gegner flachzulegen, muß man entweder die japanische Anleitung gelesen oder alle Ultramanfilme gesehen haben. Die Grafik ist bieder, der Sound zwar satt, aber einfallslos. Vom Spielspaß kann sowieso kaum die Rede sein. Nur für eingefleischte Super-Famicom-Fans. Testmuster von Flashpoint. *wi*



Ring frei für schlechten Geschmack in Softwareform

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Bandai, Zirka-Preis: 120 Mark
SUPER FAMICOM 19%
Grafik: 28% | Sound: 23% | Schwierigkeit: mittel

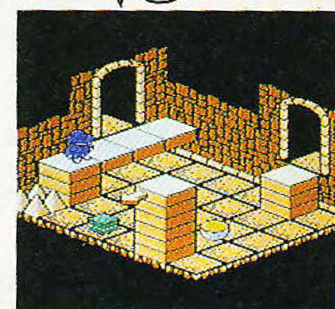
EINFARBIG, NICHT FARBLOS

Solstice



Erinnerungen an alte Zeiten werden wach: "Solstice" ist eine Liebeserklärung an vergangene Spectrum-Glanzzeiten, in denen Dutzende von "Ich-schau-von-schräg-oben-auf-das-Spielfeld"-Programmen den Markt überfluteten. Kein Wunder, daß Solstice vom englischen Entwicklerteam Software Creations stammt.

Die bewährte Mischung aus Geschicklichkeitselementen und Rätseleinlagen hat überraschenderweise einen gewissen Charme. Die Puzzles können einen echten Abenteurer zwar nicht herausfordern, sorgen aber für willkommene Abwechslung. Grafisch ist man auf dem NES allerdings Besseres gewöhnt als die meist einfarbigen Spielfelder. Gescrollt wird übrigens nicht; verlaßt Ihr einen Raum, taucht kurzerhand das nächste Bild (von insgesamt 250) auf. Auf Knopfdruck erscheint eine Karte der Gegend, auf der alle bereits besuchten Räume verzeichnet sind. Eine Liste der gesammelten Gegenstände ist ebenfalls zu sehen. Solstice ist ein nettes Action-Adventure, das zum fairen Preis von knapp 80 Mark einige Freunde finden dürfte. Unser Testmuster stammt vom Theo Kranz-Versand. *mg*



Solides Action-Adventure im 3-D-Gewand (NES)

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo/Trade West, Zirka-Preis: 80 Mark
NES 63%
Grafik: 61% | Sound: 53% | Schwierigkeit: mittel

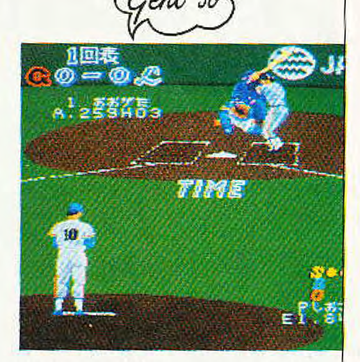
FANG DEN BALL

Baseball

Nachdem Jaleco die Super-Famicom-Adaption des staubtrockenen Autorennens "Big Run" in den Sand gesetzt hat, wollen sie sich mit "Super Professional Baseball" rehabilitieren. Leider ist ihnen das edle Vorhaben nicht ganz geglückt.

Ein bis zwei Spieler dürfen sich ihre Teams aussuchen und schließlich zum Wettkampf antreten. Das Spielgeschehen erinnert an Duztende von Baseballsimulationen auf anderen Systemen, Geistesblitze der Jaleco-Programmierer sind nicht auszumachen. Leider wird der 3-D-Chip nur sehr sporadisch eingesetzt. Auch die restliche Grafik kratzt nicht annähernd an den Fähigkeiten des Super Famicoms. Mehr Mühe hat man sich allerdings bei der Musik gegeben. Die Soundeffekte sind knackig und passen ganz gut zum Spiel.

Wenn man zusätzlich bedenkt, daß die meisten Texte (samt Spieler- und Mannschaftsnamen) in japanisch sind, dann gibt's kaum einen vernünftigen Grund, sich das Modul zuzulegen. Spielerisch und grafisch ist es der Konkurrenz auf Computern oder anderen Videospielsystemen eher unter- statt überlegen. Testmuster von Flashpoint. *mg*



Wenn er trifft zur rechten Zeit, geht der Ball doch ziemlich weit

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 120 Mark
SUPER FAMICOM 53%
Grafik: 47% | Sound: 59% | Schwierigkeit: mittel

DANK BLOB KEIN FLOP

A Boy and his Blob



David Crane, Videospiel-Programmierer der ersten Stunde, schlägt zurück: "A Boy and his Blob" ist die leicht verrückte Geschichte eines Jungen und seines ... naja ... "Blobs". Blob erinnert an einen der überdimensionierten Gummihüpfbälle, mit denen Kinder des Sommers die Terassen und Gärten ihrer Eltern unsicher machen. Da der Heimatplanet des Blobs jedoch kurz vor dem finalen Knock-Out steht, kommt der Riesenball auf die Erde, um dort mit dem "Boy" nach geeigneten Rettungsmaßnahmen zu suchen. Der Clou: Blob folgt dem Spieler/Boy auf Schritt und Tritt; füttert man ihn mit Lakritze, verwandelt er sich je nach Sorte in einen nützlichen Gegenstand. Mit Hilfe dieser Blob-Leitern, -Regenschirmen und -Raketen müssen diverse Rätsel in Stadt, Land und unter der Erdoberfläche gelöst werden. Fazit: Witzige Idee, nett animierter Blob, ansonsten mittelmäßige Grafik und Spielspaß. Nur für überzeugte Anhänger des Action-Adventure-Genres. Testmuster von Theo Kranz Versand. *wi*



Mittels Blob-Rakete von der Großstadt in die Natur

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo/Absolute Entert., Zirka-Preis: 80 Mark
NES 62%
Grafik: 61% | Sound: 46% | Schwierigkeit: mittel

HACK'N'HACK

Dragon Crystal



Wie schon im Oldie "Hack" warten in "Dragon Crystal" 30 große Levels darauf, durchkämmt zu werden. Unerforschte Zonen eines Levels sind zuerst verdeckt. Wenn die Spielfigur in eine Richtung stapft, wird die Sicht klarer: Räume erscheinen. Dort findet man neben Ausrüstung (gut) auch Monster (schlecht). Drückt man das Joypad in Richtung des Feindes und drückt gleichzeitig den Feuerknopf, so sticht man gezielt auf das Gegenüber ein.

Mit dem zweiten Knopf kommt man in Menüs für Waffen, Rüstungen (vom Unterhemdchen zum Kettenhemd), Gegenstände (Bücher, Zauberstäbe, Tränke und Ringe). Ab und an findet man ein Säckchen Gold, das in Shops nützlich wird. Stirbt man, so beginnt man von vorne, das Labyrinth wird von Spiel zu Spiel neu berechnet.

Das Modul bietet nicht genug, um Freunde von Action-Adventures zu fesseln, dem Rollenspieler ist's nicht detailreich genug. Testmuster von CWM und Dynatex. *al*

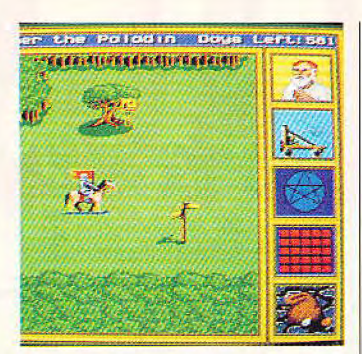


Man sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht... (Game Gear)

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR		53%
Grafik: 60%	Sound: 48%	Schwierigkeit: mittel



King's Bounty

Das etwas ungewöhnliche Strategie- und Rollenspielgemisch beim Fantasy-Modul "Kings Bounty" hinterläßt auch auf dem Mega Drive einen angenehmen Eindruck. Ihr steuert einen Helden auf der Suche nach einem magischen Zepter durch Fantasy-Ländereien, rekrutiert Monster, sammelt Schätze und löst kleinere Aufträge. Grafisch hält sich das Modul Mega-Drive-untypisch etwas zurück, und eine Batterie statt dem Paßwortgefummel wäre wünschenswert gewesen. Das Testmuster stammt von Electronic Arts. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE	70%
Grafik: 60%	Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar	



The Hunt for Red October

"The Hunt for Red October" dümpelt deutlich in spielerischen Untiefen. Der Spieler steuert ein U-Boot durch ein Labyrinth aus Felsbrocken. Knopfdruck nach vorne ballert einen geradlinigen Torpedo ab, mit einem Druck auf den zweiten Feuerknopf schießt ein Lenktorpedo aus dem hinteren Mündungsrohr. Leider ist das spielerischer Dünnpfiff: Was man auch tut, die Gegner sind schneller und zahlreicher. Testmuster von Flashprint. *al*

Genre: Action
Hersteller: Hi-Tech-Expression
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY	32%
Grafik: 55%	Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel	

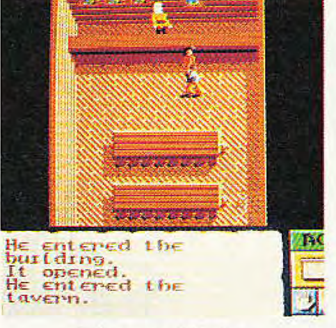


Bimini Run

Im Kielwasser der großen Mega-Drive-Softwarewoge wird auch so manch spielerischer Nichtschwimmer in den Modulschacht geschwemmt. Die 3-D-Verbrecherjagd per Schnellboot, "Bimini Run" betitelt, kommt aus Amerika, ist jedoch noch schludriger produziert als so manch anderer Mega-Drive-Schnellschuß aus Übersee. Grafik öde, Sound ebenfalls, Spielspaß unteres Mittelmaß: Keine Katastrophe, aber die 100 Mark definitiv nicht wert. Das Testmuster wurde uns von der Firma Flashpoint zur Verfügung gestellt. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Nuvision
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE	41%
Grafik: 38%	Sound: 36%
Schwierigkeit: mittel	

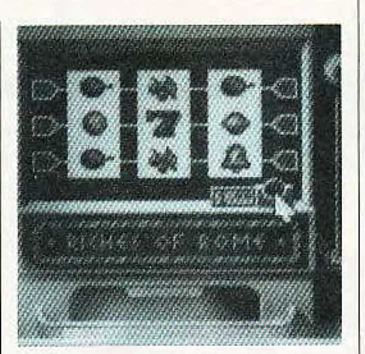


Faery Tale Adventure

Noch bevor die erste *POWER PLAY* als eigenständiges Heft erschien, gab's bereits "Faery Tale Adventure", das damals einzige Rollenspiel für den Amiga. Hintereinander steuert man drei Brüder durch irdische und überirdische Gefilde, durch Kampf, Zauberei und Gefahren. Das ungewöhnliche (verhältnismäßig einfach gehaltene) Rollenspiel ist grafisch nett aufbereitet, besitzt jedoch spielerisch einige Längen. Testmuster von Electronic Arts. *wi*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE	63%
Grafik: 65%	Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel	

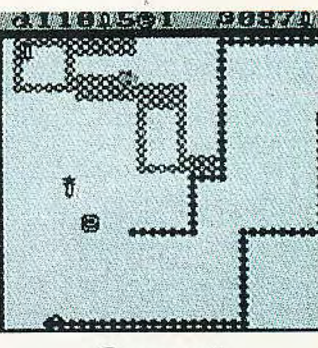


Caesars Palace

In "Caesars Palace" gibt's Roulette und Glücksrad, Pokerautomaten, einarmige Banditen und Black Jack. Der Spieler bekommt ein wenig Kleingeld und wählt dann mittels Cursor das Glücksspiel seiner Wahl. Caesars Palace ist sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack: Für Zocker, die auch mit abgespeckten Game-Boy-Varianten ihrer Lieblingsspiele zufrieden sind, ist das Modul O.K., alle anderen werden trotz ansprechender Präsentation bestenfalls herzhaft gähnen. Testmuster von Flashpoint. *wi*

Genre: Strategie
Hersteller: Arcadia
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY	41%
Grafik: 39%	Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel	



Serpent

Keine Idee ist zu alt für eine Game-Boy-Umsetzung. Taxan erinnerte sich der "Tron"-Spiele, kramte noch mal kurz "Snake Byte" heraus, und fertig war "Serpent". Zwei Schlangen flitzen auf dem Spielfeld umher und versuchen sich gegenseitig einzukreisen. Diverse Extras lockern den Spielfluß etwas auf. Selten blöd ist allerdings die Steuerung, die einem mehr zu schaffen macht als die Computergegner. Alles in allem kein allzu schlechtes Spiel, aber für 70 Mark deutlich zu teuer. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taxan
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY	43%
Grafik: 12%	Sound: 51%
Schwierigkeit: einstellbar	

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

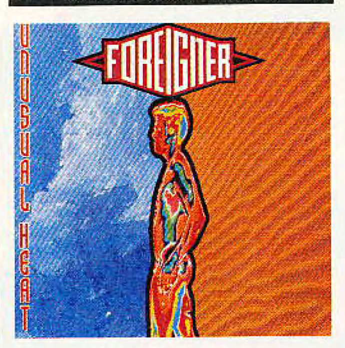


Bonnie Raitt: Luck of the Draw

Die Grammy-verwöhnte Downtown-Lady legt größten Wert darauf, musikalische Grenzen zu sprengen. Auf Ihrer neuen CD singt sie sich kreuz und quer durch den akustischen Gemüsegarten. Ob Gospel, Reggae, Rhythm & Blues, Jazz, Country oder Rock: von allem etwas, aber nichts ausführlich. Der Vorsatz ist lecker, die Ausführung etwas versalzen. Die teils behäbigen Tonfolgen irren des öfteren ziellos im menschlichen Ohrkomplex herum. *mg*

Capitol CDP 79 6111 2
53:46 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Foreigner: Unusual Heat

Leadsänger Lou Gramm hat Foreigner verlassen und schon ist die Band nur noch die Hälfte wert. Der Nachfolge-Vocalist hat ein 08/15-Stimmchen und schreibt dürftige Songs. Unter den Fittichen von Bad Company-Produzent Terry Thomas mutierte die neue Foreigner-CD außerdem zu einem Bluesrock-Verramsche, das mit den Vorgängeralben nicht mehr viel zu tun hat. Eine der wichtigsten Rockbands auf dem Weg in die dröhnende Konturlosigkeit. *hl*

Atlantic 7567-82299-2
51:29 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



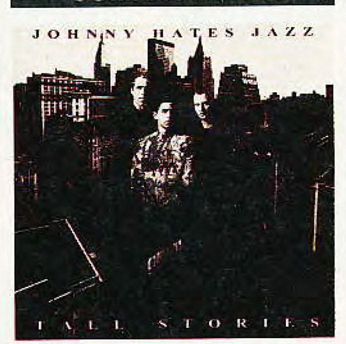
Kraftwerk: The Mix

"Jetzt woll'n wir tanzen Me-Ka-Nik" — oder: wie man aus pfiffiger Avantgarde-Musik eine kommerzielle Katastrophe macht. Die Düsseldorfer Gruppe Kraftwerk, seit fast 20 Jahren einer der Eckpfeiler elektronischer Musik, bringt eine Art "Greatest Hits"-Album mit einem Haken: Alle Songs wurden neu "abgemischt" und angeblich "tanzbar" gemacht. Meist beschränkt sich der Mix allerdings auf einen neuen, stupiden Schlagzeug-Track, der ganz klischeehaft den Rhythmus mit dem Holzhammer vermittelt.

Boris Schneider/mg

Electrola 1C 568-7 96650 2
65:14 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Johnny hates Jazz: Tall Stories

In neuer Besetzung versucht Johnny an die Erfolge von "Shattered Dreams" anzuknüpfen. Der Stil der Produktion ist derselbe, nur mit dem Schreiben der Songs hat's nicht ganz geklappt. Die meisten Balladen gehen nicht ins Ohr, lediglich "The Last to know" erinnert an alte Form. Hörenswert ist noch "Shelter from the Storm", das stilistisch mit dem Rest der CD bricht. Völlig unverständlich ist jedoch, wie man heute noch CDs mit 36 Minuten Spieldauer veröffentlichen kann. *Boris Schneider/mg*

Virgin 261 489
36:37 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

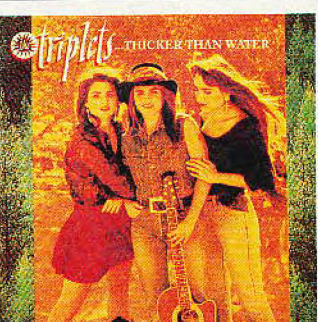


Cher: Love hurts

Das neue Cher-Album fängt prima an ("Save up all your Tears") und hört schwungvoll auf ("Shoop Shoop Song"). Zwischendurch gibt es aber Mainstream-Leerlauf mit viel minderfetzigem Balladenschmachtwerk, an dem förmlich der Zuckerguß klebt. Man läßt das Opus gerne nebenbei laufen und Cher singt besser, als man ihr das vielleicht zutrauen möchte. Auf Dauer kann das pseudo-dramatische Herzschmerz-Gedudel aber etwas nerven. Eher rockige Songs wie der sichere Hitsingle-Aspirant "Could've been you" sind zu kurz gekommen. *hl*

Atlantic 7567-82299-2
47:00 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



The Triplets: Thicker than...

Die familienpolitische Antwort auf Wilson Phillips: Drei Mädels aus gleichem Haus proben stimmgewaltig die nächste Familienfeier. Flockig-sanfte Westcoast-Rhythmen wurden mit südamerikanischer Folklore angereichert. Die Eigenkompositionen sind dynamischer und nicht so zuckersüß wie die Wilson-Phillips-Songs, lassen aber größtenteils deren Ohrwurmmentalität vermissen. Netter Harmoniegesang, der den US-Amazonen den ein oder anderen Hit bescheren dürfte. *mg*

Mercury 848 290-2
48:01 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

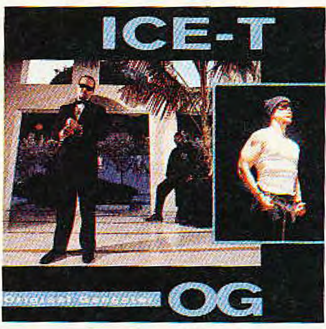


The Alarm: Raw

Daß die walisischen Gitarrenrocker The Alarm ausgerechnet dieses Album mit dem markigen Titel "Raw" ("roh") bedachten, kann ja wohl nicht ganz ernst gemeint sein. Beim Titelstück oder dem zupackenden "Rockin' in the free World" geht's ordentlich ab, doch zwischendurch nehmen Pathos und Tranigkeit den Gitarrenriffs den Wind aus den Segeln. Wer auf melodischen Mittelklasserock steht, soll mal reinhören. An das bislang beste Alarm-Album "Eye of the Hurrican" kommt die neue CD aber keinesfalls ran. *hl*

IRS 7130872
44:47 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

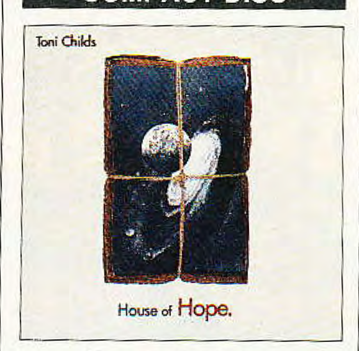


Ice-T: O.G.

Für "O.G." braucht man einen Waffenschein, ein leeres Zimmer und einen Gettoblaster mit Superbaßtaste. Man dichte alle Türen ab, klicke die Superbaßtaste an und stelle die Lautstärke auf "Voll". Dann kann man beobachten, wie die Lautsprechermembranen durchs Zimmer fliegen. Ice-T bringt 70 Minuten harten, bösen, adrenalingeladenen Rap. Kein Hip-Hop-Gehample. Kein Disco-Stampf. Kein Softie-Rave. Wer Rap mit anspruchsvollen, sexistischen und politischen Texten mag, braucht diese CD. *al*

Sire 7599-26492-2
72:50 Minuten / 24 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

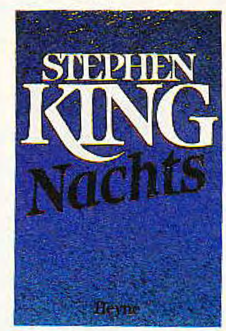


Toni Childs: House of Hope

Ihre erste CD war ruhig, leicht versponnen und voller Mitsummnummern. Ihre zweite CD ist nicht mehr so schön: die Songs fließen so ruhig dahin, daß unruhige Gemüter die Lust verlieren. Außerdem kommt Toni Childs Stimme etwas zu röhrig zum Einsatz. Doch wer Balladen mag, bekommt zehn sauber komponierte Tracks. Der Ex-Keyboarder von Peter Gabriel sowie Ex-Police-Gitarrist Andy Summers gaben sich die Ehre. *al*

A & M 379 149 - 2
53:33 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Stephen King: Nachts

Nachts, im Schein der Nachttischlampe, greift der treue Schauerroman-Vertilger gierig zum neuen Stephen King. Der Heyne-Verlag hat sich endlich dazu durchgerungen, die zweite Hälfte der zerhackstückten Novellensammlung "Four past Midnight" nachzureichen. Zwei der vier neuen King-Novellen erschienen kurz vor Weihnachten unter dem Titel "Langoliers"; mit dem Paperback "Nachts" ist das Quartett komplett. Eine komische Veröffentlichungspolitik: Was in den USA ein Buch füllt, wird in Deutschland auf zwei Bände verteilt, um doppelt abzukassieren.

In "Der Bibliothekspolizist" soll der Makler Sam Peebles in einer Kleinstadt eine Rede vorm örtlichen Unternehmerverband halten. Der gewissenhafte Sam möchte sich in Ruhe vorbereiten und borgt in der Bücherei zwei rhetorische Ratgeber. Die Rede wird ein voller Erfolg, doch die geliehenen Bücher landen versentlich im Müll. Pech für Sam, denn er wurde von einer toten Bibliothekarin bedient, die einen sehr nachtragenden Freund hat: schon bald klopft der Bibliothekspolizist an seine Tür.

In "Zeitraffer" (treffenderer Originaltitel: "The Sun Dog") bekommt der 15jährige Kevin die heißersehnte Polaroid-Sun-Sofortbildkamera zum Geburtstag geschenkt. Doch egal, was er damit fotografiert, die Kamera spuckt jedesmal Bilder von einem unheimlichen Hund aus. Diese Bilder sind nicht völlig identisch; vielmehr bewegt sich der Hund fast unmerklich langsam voran und schaut auf einmal finster in die Kamera. Die verwunschene Polaroid produziert offensichtlich Bilder aus einer anderen Welt — ob's dabei wohl bleibt? Die Story ist originell, spannend und bietet einen herrlich herben Schlußgag.

Im Genre der Horrorliteraten ist Stephen King nach wie vor der einfallsreichste Autor, der sein Erzählerhandwerk gründlich versteht.

ISBN: 3-453-05060-6
Autor: Stephen King
Verlag: Heyne
Preis: 24,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Joe Walsh: Ordinary average Guy

Ex-Eagle Joe Walsh hatte bei seinem neuen Soloalbum hörbar Spaß. Die eingängigen Tracks dampfen förmlich vor Spielfreude. Das musikalische Repertoire bietet für so ziemlich jeden etwas: Ob Reggae-Verschnitt (Titelstück), geschmeidige Westcoast-Harmonien ("All of a sudden"), Hurra-Rock ("School Days") oder Popgefälligkeit ("Up all Night") — der Altmeister schüttelt die guten Nummern aus dem Handgelenk. Reifer Routine-Rock zum Zuhören. *hl*

Epic 4681282
45:57 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

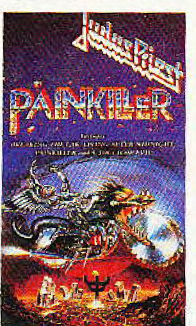


Dance IV

Wer braucht's? Geboten wird: Ein paar ausgetanzte Discostampfer (Diana Brown and Barrie K. Sharpe, C & C Music Factory), ein paar in Ehren ergraute Altmeister (George Clinton); der Rest ist Mittelmäßigkeit (Stüssy, Son of Bezerk). Alles ist aufbereitet wie eine Mischung aus Turnschuhwerbung und Zigarettenspot. Ein, zwei Interviews wurden dezent untergemischt, man braucht aber nicht hinhören, denn es wird nichs Wesentliches gesagt. Der Höhepunkt: Man darf minutenlang ansehen, wie Kids in einer australischen Disco hampeln. Pfui. *al*

BMG 791 094
ca. 60 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO



Judas Priest: Painkiller

Diese Jungs haben sich eine (längere) Ruhepause redlich verdient: Nach zig Longplayern und ungezählten Konzerten wirkt die Band, deren metallisches Logo noch vor fünf Jahren auf jeder besseren Jeans- und Lederjacke zu finden war, wie ein Relikt aus dumpfster Musikvorzeit. Ein Revival wird also auch das vorliegende Musikvideo mit neun Titeln neueren Jahrgangs nicht einleiten — Recht so, die originellsten Hardrocker waren Judas Priest nie. Mehr "Pain" als "Killer". *wi*

SMV 49904 2
ca. 37 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Shirley Valentine

Shirley Valentine ist in den mittleren Jahren, wohnt in Mittelengland und führt eine mittelmäßige Ehe. Das kann einen schon nachdenklich machen, zumal Shirley als junges Mädchen ganz andere Lebensziele hatte. Den miesepetrigen Mann versorgen, die undankbaren Kinder bedienen und Einkaufstüten durch das verregnete Manchester schleppen — wenn das alles ist, dann gute Nacht.

Die Einladung ihrer Freundin Jane kommt gerade recht: Zwei Wochen Urlaub in Griechenland, ohne Mann und englischen Regen. Keine Packeseltouren mehr in den Supermarkt, keine Kinder mehr, die sich von morgens bis abends bedienen lassen. Zwei Wochen Sonne, Wein und Romantik.

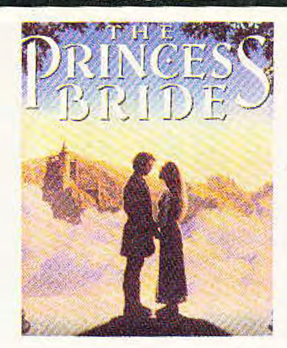
Mit tatkräftiger Unterstützung eines griechischen Bilderbuchfischers findet Shirley zu ihrem alten Selbstvertrauen zurück. Der Urlaub geht zu Ende, doch unsere Heldin bleibt einfach da: Sie sucht sich einen Job, pfeift auf Mann und England, und fühlt sich pudelwohl. Da muß der verlassene Göttergatte schon selbst in den nächsten Flieger steigen und reumütig zu seiner Liebsten eilen.

Shirley Valentine ist eine nachdenkliche kleine Komödie über die Abgründe, die in uns allen schlummern: Was wäre, wenn ich alles anders im Leben gemacht hätte? Wenn ich alles hinwerfe und abhaue in ein leichteres Leben?

Regisseur Lewis Gilbert hat mit der Auswahl seiner Hauptdarsteller ein geniales Händchen bewiesen: Tom Conti als Glutaugen-Grieche, Pauline Collins als biederes Hausmütterchen mit Revoluzzer-Appeal und Bernard Hill, der ewig grummelnde Musterbrite, meistern ihre Rollen mit Bravour. Shirley Valentine ist Balsam für den Aussteiger in uns allen. *vw*

Regie: **Lewis Gilbert**
Produzent: **Lewis Gilbert**
Drehbuch: **Willy Russel**
Hauptdarsteller: **Pauline Collins, Tom Conti, Bernard Hill, Julia KcKenzie**
Laufzeit: **104 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **CIC Video**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

VIDEOFILM



Die Braut des Prinzen

Schon etwas betagter (Jahrgang '87), fristet der Fantasy-Film "Die Braut des Prinzen" in den Videotheken ein kümmerliches Schattendasein. Zu Unrecht sammelt sich auf der (leider) wenig ansprechenden Verpackung der Staub der Jahre. Da sitzt ein kleiner Junge krank im Bett, spielt mit seinem Nintendo und nörgelt über den angekündigten Besuch des Großvaters — Gähn. Schon schneit Großpapa (Peter "Columbo" Falk) mit einem Buch unter dem Arm ins Krankenzimmer. Unter sanften Druck mütterlicherseits läßt sich der kleine Kranke auf ein gewagtes und auf den ersten Blick ziemlich langweiliges Abenteuer ein: Opa liest aus dem mitgebrachten Buch vor. Kaum setzt der Großvater zum ersten Kapitel an, gibt es schon Einspruch vom Knirps: "Arrgh — Ein Kußbuch — wie langweilig". Später, nach einigen beschwichtigenden Worten von Opa ("Warte ab"), geht filmisch die Post ab: Zwei Liebende, Westley (Cary Elwes) und Buttercup (Robin Wright), werden rüde voneinander getrennt. Westley gilt als verschollen und Buttercup soll demnächst den fiesen Prinzen Humperdinck ehelichen. Was folgt, ist ein tiefer Griff in die Fantasy-Trickkiste. Der Zuschauer wird von einem Extrem ins andere gerissen: Vom herzhaften Lacher bis zum unterdrückten Schluchzer durchlebt man das komplette Gefühlspektrum. Der besondere Reiz des Films liegt nicht nur an der herrlichen Geschichte, sondern auch an den famos in Szene gesetzten Unterbrechungen. Immer, wenn der Großvater etwas vorgelesen hat, das dem kleinen Jungen gegen den Strich geht, gibt's eine heftige Diskussion und spritzige Kommentare. *mh*

Regie: **Rob Reiner**
Produzent: **Norman Lear**
Drehbuch: **William Goldman**
Darsteller: **Cary Elwes, Mandy Patinkin, Chris Sarandon, Christopher Guest, Peter Falk**
Laufzeit: **98 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahren**
Videoanbieter: **Vestron Video International**
POWER-WERTUNG: hervorragend

VIDEOFILM



Scott & Huutsch

"Des Menschen bester Freund ist sein Hund." Im vorliegenden Fall können einem da schon Zweifel kommen: Scott Turner ist Polizeidetektiv in einem verschlafenen kalifornischen Provinznest. Da in dem Städtchen offenbar nur gesetzestreue Bürger wohnen, hat Scott in seiner Freizeit ausgiebig Gelegenheit, seinem Reinlichkeitswahn zu frönen.

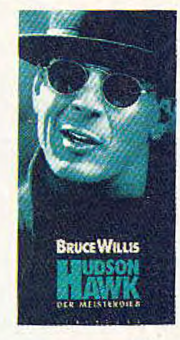
Die Wohnung ist blitzblank, die Schuhe auf Hochglanz poliert und im Wagen kann man guten Gewissens von der Fußmatte essen. Seine "Meister Propper"-Welt kommt erst ins Wanken als Huutch auftaucht. Huutch ist ein Vieh von einem Hund: Zwei Zentner schwer, verfressen, sabbernd und unausstehlich — und er ist der einzige Zeuge in einem Mordfall. Keine Frage, Scott und Huutsch müssen sich zusammenraufen, wenn sie den Täter mittels Spürnase überführen wollen.

Ich will auch so einen Hund! Huutsch ist dreckig, Huutsch stinkt und verbreitet das Chaos. Doch tief unter seinem dicken Fell schlummert eine liebebedürftige Seele. Kein Wunder, daß die Zuschauer und Hauptdarsteller Tom Hanks dem untergründigen Charme des Urviechs erliegen und nicht mehr auf die Handlung achten: Der Vierbeiner bringt Würze in die ansonsten banale und konventionelle Kriminalgeschichte.

Die verbrecherischen Konstellationen sind uns hinlänglich bekannt, inklusive Polizeichef als Oberfiesling. Sogar die anfangs spröde Tierärztin erliegt erwartungsgemäß dem Sabbercharme von Scott und Huutsch. Filmfreunde, die Hunde mögen, können ja mal reinschnuppern. Wer Katzen mag, darf schnurrend ausschalten. *vw*

Regie: **Roger Spottiswoode**
Produzent: **Raymond Wagner**
Drehbuch: **Dennis Shryack, Michael Blodgett**
Darsteller: **Huutsch, Tom Hanks**
Laufzeit: **95 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **Touchstone**
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

KINOFILM



Hudson Hawk

Was nach flüchtigem Blick auf Plakat und Voranzeigen wie ein typischer Bruce Willis-Actionreißer wirkt, entpuppt sich nach Einlösen der Kinokarte als High-Tech-Thriller der abgedrehtesten Sorte. Nichts Geringeres als Leonardo da Vincis "Stein der Weisen" wird gesucht: Diesen sagenumwobenen Goldspender spaltete der Erfinder einst in einzelne Kristalle und versteckte sie in drei Kunstwerken aus eigener Werkstatt.

Eine wilde Protagonisten-Crew schickt sich an, den Schatz aus Museen in Paris, New York und dem Vatikan zu klauen. Willis spielt den Meistereinbrecher Hudson Hawk, Danny Aiello den beleibten Gangsterkollegen Tommy, der Hawk Sidekick und väterlicher Freund in einem ist. Altstar James Coburn gibt einem diabolischen CIA-Krieger das unverwechselbare Rauhbeingesicht, seine Helfershelfer hören auf die illustren Namen Snickers (ein kaltblütiger High-Tech-Yuppie), Kit Kat (ein stummer Verwandlungskünstler und Butterfinger (ein tapsiger Schläger, der von einem amerikanischen Bodybuilding-Champ verkörpert wird). Außerdem mit dabei: Das ultraverrückte Millionärspärchen Mayflower, ihr sadistischer Butler, die Nonne und spätere Willis-Geliebte Anna Baragli (Andie MacDowell), der Papst, die Mario-Brüder, eine kariesbefallene Mona Lisa und Meister da Vinci höchstpersönlich.

Bei soviel skurilen Typen braucht es keine Handlung mehr. So halten die kümmerlichen Storyfetzen, Verfolgungsjagden, Slapstickszenen und Gesangseinlagen nur notdürftig zusammen. Die Einbrüche der Helden werden durch bekannte Schlager unterlegt und Bruce Willis hält seinem Co-Star nach furiosem Finale nicht um die Hand, sondern um eine Partie Nintendo an. Wem das nicht zuviel des Klamauks ist, dem sei der Film empfohlen. *wi*

Regie: **Michael Lehmann**
Produzent: **Joel Silver**
Drehbuch: **Steve de Souza, Daniel Waters**
Darsteller: **Bruce Willis, D. Aiello, S. Bernhard**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMICS



Tako

Ein gealteter Samurai hat sich eine junge Frau genommen. Sehr zum Leidwesen seiner drei Töchter, die bereits gierig auf das Erbe warten. Der Vater, blind und überdies einfältig, will einen Sohn. Es dauert nicht lange, und seine Gemahlin ist schwanger. Damit beginnt in den ehrbaren Gemächern eine Serie von Intrigen, gegen die sich die Gemeinheiten gewisser Ölbarone wie ein Kindergeburtstag ausmachen: "Dallas" in Japan, nur spannender.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: Michetz/Yann
Verlag: Arboris
Preis: 14,80 Mark
***POWER-WERTUNG:* empfehlenswert**

COMICS

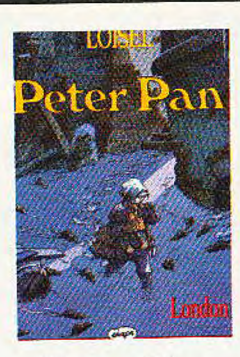


Grüner Pfeil: Hetzjagd

Wenn Übermenschen in hautengen Strampelanzügen die Menschheit retten wollen, wird das oftmals recht peinlich. Mike Grell, Autor der mehrfach ausgezeichneten Serie "Grüner Pfeil", versucht, solche Situationen zu vermeiden und bleibt meist auf dem Boden der Tatsachen. Diesmal geht es um Jugendgangs, die in Parks die Schwulen krankenhausreif prügeln. Das Ganze stellt sich als Aufnahmeritual einer Mafiaorganisation heraus. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Grell/Hannigan
Verlag: Hethke Comic
Preis: 12,80 Mark
***POWER-WERTUNG:* empfehlenswert**

COMICS



Peter Pan

Die Geschichte von Peter Pan kennt jeder. Das Märchen vom fliegenden Jungen, der in einem Land voller Magie und Elfen gegen den bösen Kapitän kämpft. In diesem Reigen natürlich mit dabei: das gefräßige Krokodil, das einen riesigen Appetit auf den Piratenkapitän verspürt. Und irgendwo tickt da auch ein Wecker...

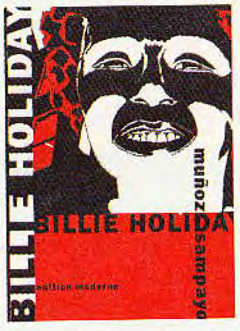
Mit dem Disney-Film hat die Peter-Pan-Adaption von Loisel nicht allzuviel zu tun. So heißt es auch, "Frei inspiriert durch die Charaktere von Sir James Matthew Barrie". Loisel, hierzulande bekannt geworden durch seine großartige Fantasy-Serie "Der Vogel der Zeit" beginnt seine Erzählung im London zur Zeit des Peter-Pan-Schöpfers Barrie. Nichts ist zu spüren von den idyllischen Bildern des bekannten Zeichentrickfilms. Die Atmosphäre ist düster, die Straßen Londons sind verdreckt, in den Gassen lungern Tagediebe, Säufer und Prostituierte. Überdies ist es Winter. Keine gute Zeit für den kleinen Peter. Seine Mutter ist Alkoholikerin und würde ihn für eine Flasche Schnaps an den Meistbietenden verkaufen. Peter ist aber wegen seiner Eigenschaft, spannende Geschichten zu erzählen, bei den meisten Kindern beliebt. Die Erwachsenen, ohne Fantasie und Vorstellungsvermögen, sehen in Peter eher ein Spielzeug, das ihnen die Zeit vertreibt.

An einem Abend, an dem alles schiefgeht, erfährt Peter von seinem Vater. Einem Sproß reicher Familie mit einem großen Traum: der Seefahrt. Doch als er sich in eine Frau verliebte, griff diese die Gelegenheit beim Schopfe und wurde schwanger. So wollte sie an sein Geld herankommen. Peters Vater schrieb sich jedoch beim nächsten Reeder ein und ward nie wieder gesehen. Die Mutter, die so gar nichts vom erhofften Reichtum hatte, verfällt dem Alkohol.

Die Geschichte würde sicher eine tragische Wende nehmen, käme da nicht die Elfe daher, die Peter kurzzeitig mit in ihre Welt nimmt. Und das große Abenteuer beginnt... *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Loisel
Verlag: Ehapa Comic Collection
Preis: 16,80 Mark
***POWER-WERTUNG:* hervorragend**

COMICS

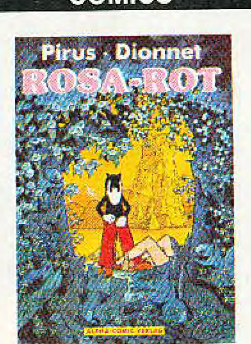


Billie Holiday

Ein Journalist soll anläßlich des Todestags über die Blues-Sängerin Billie Holiday schreiben. Dabei zeichnet er dem Leser das Bild einer begnadeten Künstlerin, die von Alkohol und Drogen zerstört ein mitleiderregendes Ende findet. Die Autoren sparen auch das Problem des Rassenhasses nicht aus, der Billie Holiday immer wieder das Leben unerträglich machte. "The Lady sings the blues"... stimmungsvolle Bilder, Melancholie und die Erinnerung an eine großartige Frau. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Munoz/Sampayo
Verlag: Edition Moderne
Preis: 25 Mark
***POWER-WERTUNG:* hervorragend**

COMICS



Rosa-Rot

Die Gebrüder Grimm würden sich wundern: Das Märchenland ist heute so ganz anders, als unsere Eltern uns glauben machen wollten. Malcolm, der starke Mäuserich, Held zahlloser Abenteuer, Vorbild der Jugend, mehrfach ausgezeichnet und mehrfacher Retter der unschuldigen Idylle, begeht ein unglaubliches Verbrechen: Statt die Prinzessin zu befreien, verführt er sie. Mit "Wachküssen" läßt sich das nicht mehr entschuldigen — Malcolm wird verbannt. Ein Märchenbuch für die großen und die kleinen Sünder. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Pirus/Dionnet
Verlag: Alpha-Comic
Preis: 16,80 Mark
***POWER-WERTUNG:* empfehlenswert**

COMICS



Die Sternenwanderer: Die Göttin

Die Sternenwanderer Stell und Atan geraten nach einem Unfall auf einen Planeten abseits der großen Raumrouten. Er ist glatt wie eine Billardkugel und sieht wenig einladend aus. Bei ihren Erkundungsreisen finden sie jedoch eine große blaue Pyramide, die sich als riesiges Raumschiff entpuppt. Dieses bringt sie nach Edena. Paradiesische Gärten erwarten sie. Doch der üppigen Natur, den Tieren, Pflanzen und Früchten stehen sie zunächst ablehnend gegenüber. Nur langsam finden sie heraus, daß diese Welt ihnen alles bietet, was sie zum Leben brauchen.

Ohne sterile Nahrung aus dem Raumschiff beginnt nach kurzer Zeit eine Verwandlung. Aus Atan wird die wunderschöne Atana, und aus dem schwächlichen Stell wird ein kräftiger Mann. Zumindest Stell würde gerne das tun, was die Bibel mit "Seid fruchtbar und mehret euch" beschrieben hat, doch Atana hat auf Amouren noch wenig Lust. Es kommt zum Bruch zwischen den beiden; Atana irrt allein durch die endlosen Wälder Etenas. Bis sie auf eine diktatorische und übertechnisierte Welt trifft, freudlos, grau und unmenschlich. Von Rebellen als Göttin verehrt, wird sie zur Gallionsfigur einer Rebellion, die das Ende der Schreckensherrschaft herbeiführt.

Moebius wäre nicht der Kultstar unter den Comiczeichnern, wollte er nicht mehr erzählen als ein SF-Märchen. Begann diese Geschichte zunächst als Auftragsarbeit für Citroen, steigerte er sie, bedingt durch Erfahrungen mit vegetarischer Ernährung und einem tiefen ökologischen Bewußtsein zunächst zu einem Umweltappell, nun nach den jüngsten europäischen Entwicklungen zu einem Polit-Thriller. Als "Die Göttin" entstand, waren die politischen Umwälzungen noch nicht abzusehen. Dennoch wirken die Bemühungen der Herrscher, die nur "das Beste" wollen, wie Beschreibungen von Ceausescu, Deng Xiaoping und Honnecker. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: Moebius
Verlag: Carlsen Comicart
Preis: 24,80 Mark
***POWER-WERTUNG:* hervorragend**

PIXEL



Skyline anno dazumal: Diese Stadtansicht stammt ebenfalls aus dem Vorspann von Hero Quest. Die Grafiken des Spiels sind in einem ähnlichen Zeichenstil gehalten. ▶

▲ Requiem für einen leichtsinnigen Computerspieler; ein Ausschnitt aus dem atmosphärischen Intro von "Hero Quest". Leider hält das Spiel nicht, was diese tollen Amiga-Grafiken versprechen.

Psygnosis schlägt zurück: Auch das neueste Produkt der Liverpooler enthält das obligatorische Edel-Intro. Inhaltlich und "dramaturgisch" ähnelt der Vorspann seinen Vorgängern — anscheinend gehen den Entwicklern langsam die Einfälle aus. ▶



▲ Narkosetechniken für Anfänger: Schöne Frauen sind auch in "Crime Wave" die beliebtesten Opfer schurkischer Verbrecher. Selbst der müdeste PC-Freak fühlt sich angesichts solcher Szenen zum strahlenden Helden und Beschützer des schwachen Geschlechtes berufen.